L'univers ATARI

ST MAGAZINE

N° 107 - JUILLET 1996 - 32 F

520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

HADES

JAGUAR

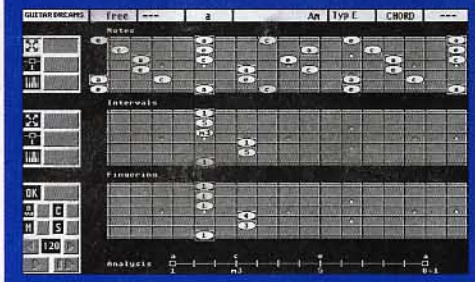
ET AUSSI...

Le tour du monde informatique
MEGA RUN SHOW III
Découvrir Magic
EDUMEDIA
Impression professionnelle
D-FORM 1.57
Programmez les matrices
JAM : la saga continue
How Does it Feel ?
Didier et les ombres
CS1x
Les fichiers d'animations
Le language HTLM
Se connecter à Internet
Bases pour la CAO (3)
La rubrique à braque
Démos : ça bouge !
Towers II
Revue de presse...

HADES 60, HADES 40, FALCON MKX

Ils sont là !

Guitar dreams



Les guitaristes aussi ont besoin d'un Atari

CHOISIR SON SCANNER

Jaguar Fight for Life

Le combat 3D qui classe !

BELGIQUE 250 FB
SUISSE 10 FS
DOM-TOM 50 F
LUXEMBOURG 225 F LUX

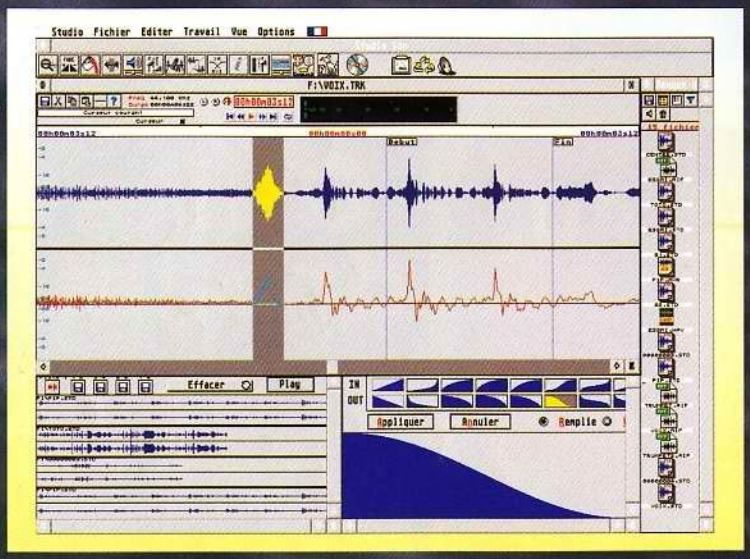
PUBLICATION PRESSIMAGE

L 9876 - 107 - 32,00 F-

Studio SON

ECOUTEZ LA DIFFERENCE

Configuration complète, Mark C-LAB sur demande



Logiciel de montage AUDIO NUMERIQUE

- Montage virtuel et/ou destructif
- Traitements sonore évolués
- Playeur 8 pistes, gestion interface 8 in/out
- Synchronisation SMPTE, MIDI, GPI
- Plus de 20 effets numériques
- Time streching
- Un vrai scrubing
- Edition sur disque dur et/ou **DR4 d** AKAI
- Compatible interface numérique SPDIF
- Import/Export tout format, audio par SCSI
- Banque de son (chutier) tout support ...

Hotline technique utilisateur de 10h à 18h

Toute une gamme pour le Falcon 030, MK x C-LAB et compatible TOS. Déclinée en plusieurs versions pour différentes applications, du particulier au professionnel.

A partir de 890 Frs (Version Light) à 5 990 Frs

Version DEMO V.2+ sur BBS au : 64 29 44 23

Studios d'enregistrement

. Mastering, montage son, compatible CUBASE ...

Stations de radio

. Gestion play list, automation juke box CD

Post-prod Audiovisuelle

. Montage son en synchro image

3 CD dans chaque coffret

1 CD SOUND IDEAS, 1 CD ISO VISION

1 CD COSMOS

Pour toutes informations sur ces collections contactez :

MUSIC SERVICES 12 rue Jonquoy 75014 Paris

Tél : 40 44 70 00 - Fax : 40 44 92 23

Du Lundi au vendredi de 10h à 18h

Studio Capitale Informatique

SARL au capital de 180.000 Frs - RC Paris B 395210214 - APE 921 D
9 Rue Lakanal - 75015 Paris - TEL: 45 32 10 00 - FAX: 45 32 74 84

Carte accélératrice CENTURBO disponible

Fonctionne avec Studio SON et Cubase audio.

Vitesse Falcon x 2.5

890 Frs + pose

LA BéCaNe

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 42 80 10 39 - Télécopie. 42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon C-Lab 4 Mo MK X	6 990
Falcon C-Lab 4 Mo Tower	8 990
Falcon Tower disque dur 1 Go	10590
Falcon 16 Mo disque dur 1 Go	12190
Mise en Tower Falcon	1 990

MONITEURS

Monochrome STF/STE 14"	1 190
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 590
SVGA 17"	3 900

NOUVEAUTES

Monobloc externe

CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE	3 190
CD+disque dur 540 Mo pour falcon	3 290

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	590
STE 4 Mo	1 190
Carte d'extension TT 4/32 Mo nue	1 490
TT 030 à 8, 16, 32, 64 Mo	
AfterBurner 4 Mo	490
AfterBurner 8 Mo	1 090
Carte d'extension Falcon Magnum4/8 Mo	1 320
Carte d'extension Falcon 4/16 Mo	625
Carte d'extension Falcon 8 Mo	

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 520 Mo IDE	1 490
Externe STF/STE avec TopLink 540 Mo	2 380
Externe Falcon/TT 540 Mo	2 180
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
Dual Panasonic (magnéto-optique 650 Mo + CDRom X4 externe)	5 400

Ne limitez plus la capacité de votre disque dur, utiliser sans modération un

SysQuest EZ Drive 135 Mo externe	1 590
La cartouche supplémentaire 135 Mo	190
disque dur 160 Mo externe STF/STE	1 790

IMPRIMANTES

Canon BJ 200 EX	2 000
Epson 820 n & b	1 700
Kit couleur Epson 820	700

CARTES GRAPHIQUES

Nova 16 millions de couleurs Falcon	2 590
TT Nova VME 1 Mo	2 590
TT Nova VME 2 Mo	3 390
Falcon Screen Blaster	490
Sreen Blaster interne	390

CARTE ACCELERATRICE

AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

**Tos 4.04 et tower ou rack impératif*

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

CLAVIERSATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

MODEMS / SON

Jam 8	2480
Jam Pro Rack	2990
Jam2in	1690
Jam 8 In	2690
Jam samplelock	290
Jam fastcart	350
Jam doublecart	450
14 400 bauds	1 290
28 800 bauds	1990
Enceintes 2 X 120 W	380

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Gémulator	1 300

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400

DIVERS

Lecteur disquette STF STE Falcon	350
Coprocesseur 68882	390

SCANNERS

Epson GT 8500	5 990
Epson GT 9000	7 225

JoyStickATARI : 100F, Prolongateur JoyStick : 80F, Souris : 150F, Adaptateur VGA Falcon : 150F

REPARATIONS de tous vos matérielsATARI
ACHAT et REPRISE de votre ATARI

Pentium 100 Mhz multimédia 8190 F
avec reprise de votre 1040 ou 520 STE

LA BéCaNe est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h
samedi de 10 h30 à 17 h 30 Fermeture le lundi
Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, par chèques ou cartes de crédits.

Crédits Cetelem. Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande. Matériels neufs garantis un an pièce et main-d'œuvre sauf PC neufs garantis trois ans pmo.

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Marc ABRAMSON (REDRACKAM),
François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET,
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Tristan COLLET, Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN),
Hervé PIEDVACHE, Florent GONDOUIN, Pascal BARLIER,
Bruno ANCELIN

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et
Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

Ca y est, ils sont là !

La relève est assurée avec l'arrivée effective des deux nouveaux clones Atari : le FALCON MKX et l'HADES.

La saga du TOS continue et ce n'est pas du virtuel. Etonnamment tous deux sont disponibles depuis début Mai, le plus ponctuel d'entre eux étant évidemment l'Hades qui a pointé son nez à la date initiale prévue. C'est si rare dans l'informatique, que cela méritait d'être souligné, mais peut-être doit-on y voir là la légendaire précision suisse qui anime Fredi ASCHWANDEN.

En tout cas, vous êtes nombreux à vous passionner pour cette nouvelle génération de compatibles TOS... passionnante, il faut bien le dire et c'est tant mieux car tant que nous serons nombreux à vouloir continuer notre aventure, celle-ci continuera.

Je reprendrais une phrase d'Alain CHAMPAGNE, conforté dans l'émission de France Inter "Rue des Entrepreneurs" :

"on peut soit faire du marché de masse, soit de l'artisanat de génie, mais il n'y a plus de place pour le stade intermédiaire"

Le travail de Fredi ASCHWANDEN, de SOUNDPOOL, de Charlie STEINBERG, de Douglas LITTLE (APEX MEDIA), de STUDIO CAPITALE, de OXO CONCEPT, d'ETILDE, de DIGITAL ARTS, de Rodolphe CZUBA... (la liste est longue) relève de cet artisanat de génie et c'est pour cela que nous sommes toujours aussi nombreux à l'apprécier.

Alors fêtons l'évènement : deux nouvelles machines le même mois, ça se champagnise !!!

Godefroy de MAUPEOU

STUDIO CAPITALE	p.2
LA BECANE	p.3, 7
CENTEK	p.9
LA TERRE DU MILIEU	p.11, 21, 45
APAK	p.13
FRONTIER SOFTWARE	p.15
BIONITRIGEL	p.17
IFA	p.18, 19
PARX	p.33, 43
36 15 ST MAG	p.40, 47, 49
PRESSIMAGE	p.55, 59
MEDIAGOGO	p.58
DISKIMAGE	p.62 à 67
SCAP	p.68

SOMMAIRE

éditorial	p. 4
sommaire	p. 5
disquette	p. 6
le tour du monde informa...	p. 8
ils sont là !	p. 10
MEGA RUN SHOW III	p. 14
découvrir MAGIC	p. 16
EDUMEDIA	p. 20
impression profesionnelle	p. 22
D-FORM 1.57	p. 24
programmez les matrices	p. 25
GUITAR DREAMS.	p. 26
JAM : la saga continue	p. 28
HOW DOES IT FEEL ?	p. 28
DIDIER ET LES OMBRES	p. 28
CS1x	p. 29
les fichiers d'animations	p. 30
euh ! c'estquoi le titre ?	p. 32
fin de série ?.	p. 34
le language HTML	p. 36
se connecter à Internet	p. 38
bases pour la CAO (3)	p. 41
les scanners	p. 44
la rubrique à braque	p. 46
démos : ça bouge !	p. 52
TOWERS II	p. 54
FIGHT FOR LIFE	p. 56
revue de presse	p. 60

magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 48 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures)
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°107 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

32 Tracks

Toutes Machines/Toutes Résolutions

Un séquenceur MIDI basique 32 pistes qui permet des fonctions comme le couper/coller, vélocité... N'oubliez pas de remercier l'auteur si vous l'utilisez régulièrement. A vos claviers...

Break Out

Toutes Machines/Toutes résolutions

Un petit jeu de casse brique en accessoire, très pratique pour se détendre un peu après de longues heures de travail !

GD Flag

Toutes Machines/Toutes résolutions

Un utilitaire très pratique qui va vous permettre de gérer et de modifier les statuts de tous vos programmes. Ainsi, vous pouvez mettre ou enlever le "Fast Load" (chargement rapide), une protection d'écriture... Bref, cela peut s'avérer très utile !

Pacman

STE/Falcon ST Basse

Un clone d'un jeu universellement connu : Pacman ! Celui-ci permet, pour la version enregistrée, de jouer à deux en même temps !

Star Guide

Toutes Machines ST Moyenne

Ataristes astronomes réjouissez-vous ! Voici un programme qui va vous permettre d'explorer les fins fonds du cosmos... Accessible à tous pour les fonctions de base, il possède aussi des fonctions très avancées que je vous laisse découvrir de suite.

War Game

Toutes Machines ST Basse

Après un casse brique et un Pacman voici un jeu de stratégie avancée : un War Game ! Devenez général des armées...le monde vous attends !

FGENERAL.CPX

Falcon uniquement

Une version spéciale Falcon de ce CPX mondialement connu qui vous permettra de gérer le Blitter et le Cache.

Jag Codes. txt

Toutes machines Toutes résolutions

40 Ko de codes, trucs & astuces en mode texte. Cela couvre 40 jeux Jaguar !! Vous allez enfin pouvoir finir vos jeux favoris...

SOS

Falcon RGB uniquement

Speed of Snail est un viewer d'images GIF à très haute vitesse !! En plus, il possède une fonction de zoom... Après avoir chargé une image, cliquez sur la souris pour voir !

LA BéCaNe 96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS - Tél. 42 80 10 39 - Fax. 42 80 61 46

LES LOGICIELS **ATARI**

Achats, reprises et échanges de jeux et logiciels

LE DESSIN

Vision Light	250
Vision Dock	450
D2M	690
Stad	800
Papillon	500
Da's Vector	1390
Da's Picture	1190
Apex média	1290
Néon 3D	2490
Arabesque 2	1290
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150

LA BUREAUTIQUE

Alpha Pack	990
Script 5	990
Script Now	350
Script 1Mo	250
Signum 2	600
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	590
Le Rédacteur 3+	1260
MAJ Rédacteur 3+	690
maj Rédacteur 4+	690
Papyrus Gold	1260
EUREKA (tableur)	80
Graal (sgbd)	390
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus 1.09	390
Calamus S	790
Calamus SL	1390
Calamus Windows 95	1290
Calamus Windows NT 3.51	10080
maj 1.09 vers SL	890
maj S vers SL	890
maj SL vers Windows 95	990
maj SL vers Windows NT 3.51	6770

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
Le Comptable	590
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	590
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel	590
Gestion du Personnel	890

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
HDU	250
NVDI	649
Outside	349
Speedo G dos	445
CD Tools	390

LES JEUX

Gavron	340
MoonSpeeder	290
Sheer Agony	290
Oxyd	199
Batlle Bowls	
Team	290
Steal Talon	290
Hollywood Hulster	250
Llamazap	250
Flipper	290
Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	290
Epilepsie	290
Multibrique	290

LES CD

Atari Cd master	
Volume 1	99
Volume 2	149
Infopédia	199
Time Almanac 1995	159
Time Almanac of 1990s	159
1995 Auto almanach	159
Space missions	159
UFO II	159
Total Body	199
Neon Graphix	159

LA MUSIQUE

Crazy Musique Machine	350
Crazy Sound	300
Componium	340
Digital Tracker	390
Cubase Light	950
Tango	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
- 2.0 vers Cubase score 2.0	1370
- 3.0 vers Cubase score 2.0	560

DIVERS

Aztéque 2	80
L'Electronicien	150
Morpher	400
Pack Internet + Modem 14400	1600

Collector : consoles ATARI 130 XE et 800 XL !

Le coin des bidouilleurs

diverses cartes d'occasions, pièces détachées, capots, visserie, câbles, éléments électroniques, pièces d'écrans,

BON DE COMMANDE

Je commande à La Bécane les articles suivants :

	Quantité	Prix unitaire	Total
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris

Total TTC :

Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française

n° de carte bancaire : | | |

ATARI UK : NOUVELLE EQUIPE

Une rumeur affirmant la fermeture d'ATARI UK circulait ces derniers temps. Histoire de vérifier tout cela, nous avons passé un petit coup de fil et, ô surprise, ATARI UK est toujours là avec un nouveau responsable commercial en remplacement de Jean RICHEN.

Il se nomme Paul WELCH et un rapide entretien avec lui, nous a confirmé qu'ATARI continuait la JAGUAR et ce d'autant plus que, depuis sa baisse de prix et son repositionnement côté MEGADRIVE, les ventes étaient très encourageantes.

Comme quoi, les rumeurs...

LES COMMUNIQUES

Vous pouvez lire régulièrement dans ST MAGAZINE des nouvelles du type XXX COMMUNIQUE comme les deux suivantes. Il s'agit de communiqués, donc d'annonces faites par l'éditeur en question et non de tests vérifiés par nos soins. Ils engagent donc la responsabilité de leurs auteurs.

Si nous acceptons ces communiqués, c'est bien évidemment qu'ils nous semblent sérieux. Ceci-dit, ce ne sont que des communiqués et il est toujours possible, dans les annonces de nouveaux produits, qu'il y ait du retard ou des différences à l'arrivée. C'est certes une évidence, mais encore fallait-il la mettre sur papier à l'heure où ceux-ci ont tendance à se faire de plus en plus nombreux.

Voilà, c'est fait, je vous souhaite une bonne lecture !

CENTEK COMMUNIQUE !

"Les projets CENTEK avancent. Pour les impatients, voici quelques caractéristiques supplémentaires :

CENTurbo 2

– Petit nom : CT2

– dimensions : 20 * 10 CMS (tient dans le boitier d'origine !!)

– connexion sur le slot bus interne du FO30 avec 15 soudures dans le style de la CT1.

– CPU 68030 32 BITS à 60 MHz.

– BUS à 20 MHz.

– Support pour COPRO 68882 en 32 BITS à 60 MHz.

Le COPRO de la carte mère convient si c'est un 33 MHz.

Si c'est un 16 ou 25, une config sur la carte permet de le mettre à 32 seulement.

Le dialogue CPU – COPRO se fait à 60 MHz !!!

– 1 Support SIMM 32 BITS pour 4, 8, 16 ou 32 Mo de mémoire TT-Ram 32 BITS (Accès à 20 MHz, soit 20% plus vite que sur un TT030 !)

– DSP à 40 MHz

– VIDEL à 50 MHz

– Switch pour repasser le FO30 à 100% d'origine (CPU à 16 MHz, DSP à 32 MHz, Bus à 16 MHz) !

– Logiciels CENTscreen et CENTvidel de la CT1 fournis.

– Report du bus du FO30 sur la CT2 mais sans connecteur car celui-ci rend la carte CT2 ininstallable dans le boitier d'origine. Ce connecteur sera fourni aux possesseurs de towers qui le désirent... Le report de bus reprend les broches d'origines PLUS une extension de broches pour passer en 32 BITS en DATA, 32 BITS en ADRESSES, et quelques signaux propres aux 68030. Ainsi il sera possible de brancher n'importe quel projet en 32/32 bits directement sur le 68030 de la CT2. Bien sûr, le 68030 de la carte mère sera désactivé.

Une série de 10 à 80 MHz est prévue mais elles sont déja toutes réservées, ce qui atteste du succès de cette carte... Une autre série à 80 MHz est envisagée dans la limite de la disponibilité du 68030RC50 (si vous savez ou en trouver, merci de contacter CENTEK).

Le prix de la version 60 MHz sera de 2290 Frs TTC et une reprise de la CT1 est envisagée.

– date prévue de disponibilité : fin Juin 96

CENTscreen et CENTvidel

Avec les cartes CENTurbo 1 et 2 est fourni une disquette contenant entre autres les logiciels CENTscreen et CENTvidel.

Le premier est le gestionnaire de résolution étendues qui possède aussi les fonctions d'économiseur d'écran, compatible ENERGY STAR, et de résolutions virtuelles (2000 * 1000 par exemple) avec lequel fonctionne CUBASE Audio.

CENTvidel, quant à lui, est le logiciel pour tous les bidouilleurs qui veulent se faire leurs propres modes vidéo en partant de ceux des fichiers déja fournis pour les moniteurs SVGA et MULTISYNCHRO.

Une documentation est fournie au format A5 et une version anglaise est dispo aussi bien pour les logiciels que la documentation.

Tous les possesseurs de cartes CENTurbo peuvent d'ores et déja demander ces logiciels GRATUIT pour eux...CENTEK assurant la mise à jour logicielle des 50 premières CENTurbo que l'auteur avait fait éditer par OXO...

logiciels

A la demande de CENTEK, le groupe de developpeurs ATLANTIDE travail sur un kit de connexion INTERNET complet pour les machines Falcon 030 et CENT 30. Pas plus d'infos, si ce n'est que l'interface, serait très conviviale.

D'autres personnes de ce même groupe travaillent sur un macro-assembleur et un debugger acceptant le code 68040 et 60 pour les machines CENT."

OXO CONCEPT COMMUNIQUE !

"La société OXO Concept a récemment fait parvenir à ses clients une fiche d'information concernant ses nouveaux produits et les promotions en résultant. Dans cette fiche était cité que "la DX-3 est la digne remplaçante de la CENTurbo I", or la carte CENTurbo I est dorénavant distribuée par la société CENTEK, qui en détient tous les droits. Par contre, la DX-3 est un produit de conception OXO Concept, remplacant dans son catalogue la Centurbo I, dont OXO possédait auparavant la distribution. Par conséquent, la société OXO Concept s'excuse de la confusion qui aurait pu apparaitre de cette phrase malheureuse et fait confiance aux lecteurs pour avoir rétabli d'eux mêmes les droits de chacun. La société OXO Concept, qui était jusqu'à présent la seule société Française à concevoir uniquement des périphériques pour la gamme Atari, souhaite la bienvenue à la société CENTEK et lui transmet ses meilleurs voeux de réussite."

OXO CONCEPT COMMUNIQUE ! (2)

"Voici également plus d'infos sur les nouveaux produits OXO en dévellopement, terminés où à venir.

Mega RAM 14

La Mega RAM 14 n'est pas un produit révolutionnaire, mais bien utile. Cette carte remplace la CETRAM II/32 (marque déposée par Centek) dans la gamme OXO, et permet d'augmenter la mémoire des Falcons à 14 Mo pour un moindre cout, c'est à dire 390 FF pour une carte nue acceptant une barette SIMM 32 bits.

Mega RAM +8

Beaucoup plus orginale, la Mega RAM +8 additionnera aux 4 Mo d'origine une barette de 4 ou 8 Mo en Fast RAM. Se plaçant sans aucune soudure sur le port d'extension (qui se trouve reporté sur la carte), la Mega RAM +8 entrainera une accélération des modes graphiques de 30 à 50 % (voie le test de la carte Magnum). Son prix, nue, sera de 590 FF.

Mega RAM +8 EDO

D'un principe identique à la Mega RAM +8, la version EDO permettra comme son nom l'indique de tirer parti des barettes mémoire EDO (beaucoup plus rapides pour un cout équivalent ou presque) dans le cas d'une utilisation conjointe avec la carte accélératrice DX-3. Ce couple sera la solution idéale pour étendre un Falcon en boitier d'origine, sans passer à l'option Tower que nessecitera le

Module 32. La Mega RAM +8 EDO coute 690 FF.

(Dé)Symétriseur Audio

Deux produits en fait, qui apportent respectivemment l'un des entrées audio symétriques, et l'autre des sorties audio symétriques, sur des jack 6.35 plaqués OR, à destination des Falcons faisant leur nid dans les studios d'enregistrement ou chez les musiciens exigeants. Chacuns seront disponibles au prix de 660 FHT

Codeur SECAM

A tous ceux qui veulent enregistrer la sortie vidéo de leur Falcon, ou même de leur ST(E/F), OXO Concept vient de mettre la touche finale à codeur RVB vers SECAM, garantissant donc un maximum de qualité. Son prix est de 790 FF. Il rejoint dans la gamme de produits vidéo son petit frère PAL/NTSC qui voit son prix descendre à 690 FF.

CD-ROM Calamus v1

Voici un CDROM dédié au logiciel CALAMUS. Quelques modules additionnels (pour la version SL), des utilitaires divers, et surtout des fontes et des illustrations. Une copie papier de celles ci sera livrée dans un livret relié, afin d'y accéder sans peine.

SPDIF (FDI) INTERNE

SOUNDPOOL arrête la fabrication du SPDIF en boîtier externe, pour le remplacer par le SPDIF interne. Celui-ci est destiné aux possesseurs de FALCON MKX et coûtera moins cher (1250,00 F au lieu de 1500,00 F). Comment vont donc pouvoir faire les possesseurs de FALCON 030 ATARI, MKI et MKII C-LAB ?

Heureusement pour eux, il y a le PSI II qui est toujours en boîtier externe. Il coûte légèrement plus cher (1650,00 F), mais possède l'avantage d'avoir des diodes indiquant le transfert des données. Nous devrions en avoir un exemplaire en test d'ici peu.

CAB LIT LE JPEG

Pascal NOWACK nous signale que, contrairement à ce qui a été écris dans l'article HTML PRATIQUE du mois dernier, CAB lit bien le JPEG grâce à un module spécifique.

SWIFTEL III

Ca y est nous avons enfin un émulateur Minitel Photo sur ATARI. C'est la dernière version de Swiftel, intitulée Swiftel 3 et c'est toujours en shareware.

TOP LINK

Un nouveau TOP LINK arrive. Cette fois-ci il fonctionnera avec tous les diques durs SCSI. C'est toujours un produit Peter KONRADY et donc distribué par AGIIT comme il se doit.

VOUS VOULEZ UN SITE WEB ?

OXO Concept vous offre l'hébergement d'une page WEB gratuite. A vos CAB, prêt, partez !!!

ESCOM REVEND AMIGA

Après les belles promesses de POWER AMIGA et d'AMIGA 060, voilà qu'on apprend qu'ESCOM revend AMIGA. Je n'ai pas le nom du repreneur et encore moins ses intentions, mais voilà qui corrobore les dires de ceux qui annonçaient que ce qui intéressait ESCOM, c'était de revendre les stocks d'ancienne machines en Europe de l'Est. C'est une opération qui rapporte car c'est là qu'ACN a vendu ses stock de 2600 et de 7800.

Godefroy de MAUPEOU

CENTEK

☎(16) 44 71 55 04
De mardi à vendredi de 12h à 19h

CENTurbo 890

LA carte accélératrice du Falcon !
Compatible CUBASE AUDIO !!!

Vitesse x2 : BUS à 20 Mhz, CPU, FPU et DSP à 40Mhz, VIDEL à 50 Mhz.

Commutateur pour repasser dans la configuration d'origine (à 100%).

Mode Turbo en mono (SM124) et RVB/TV.

Logiciel CENTscreen permettant des résolutions étendues (ex: 900x700x16 à 68 Hz ou 640x480xTC à 55 Hz), des modes virtuels et l'extinction d'écran (compatible Energy Star)...

Compatibilité logicielle presque totale (y compris la plupart des jeux).

Ne gène aucune autre carte...
Installation simple (13 fils) et rapide (30 mn) dans le boitier d'origine !

Conception et fabrication Française !

Pose en 48 heures 200
Pose immédiate sur RDV 300

Reparations de toute la gamme du ST au Falcon. Pièces détachées. Des années d'expérience...
Testez nous ! Devis GRATUIT
Forfait hors pièces 48h 300
Immédiat sur RDV 400

CENTram 812
Le F030 à 8 ou 12Mo!
Carte nue 590
Disponible en Juin

68882-33 300
Drive 1.44 300
MODE HD 150
Module 1.44 pour ST(e)/MST

RAM
STF à 4Mo 990
(carte + 1 simm 4Mo)
STE à 2Mo 400
MST2 à 4Mo 400
(16 chips 1Mbits)
TT 2M STram 600
Carte TTRam 690
(4 à 32 Mo)

Matériel **NEUF**
STE 1040 1000
MSTE 2/48 1500
Occasions
STF 2.5/Tos1.4 700
STF 1040/T1.4 500
SM144 500
SC1435 800

TOS1.4 190
TOS 2.6 190
BiTOS 1.62/2.6 (STE/MSTE) 290
MODE 2.6: circuit pour TOS 2.6 sur STf/MST 100
Pose 100

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis

HADES, FALCON MKX : ils sont là !

Ca y est ils sont là ! Si le MKX s'est fait attendre, l'HADES est arrivé en jour et en heure comme promis, à savoir le 3 Mai. C'était trop juste pour faire des tests complets, mais vous devriez les avoir le mois prochain.

HADES

HADES, c'est le nom du Dieu des enfers. Ce nom ne vient pas de Fredi ASCHWANDEN, pourtant attaché à la mythologie grecque (sa société porte le nom de MEDUSA SYSTEM), mais de Franck BECKER de CARASYS qui a convaincu Fredi de faire un nouvel ordinateur beaucoup moins cher que le MEDUSA T4O.

Comment cela était-il possible ?

Il faut savoir que le MEDUSA T4O est à la base une carte accélératrice pour MEGAST commandée par COMPO. Le projet n'a pas donné suite et Fredi s'est dit que tout ce travail pour rien c'était un peu idiot. Alors il a construit son ordinateur sur cette base de MEGAST d'où le fait que les ports SCSI et le VME sont optionnels et que le coût de fabrication est assez élevé.

Le projet HADES lancé, Fredi nettoie toute sa carte mère, repense tout pour faire une machine qui soit optimisée au maximum. Pas de chose inutile et surtout des ports en série dont les fameux bus PCI.

PCI ?

Pour ceux qui ne le savent pas, ces bus PCI sont ceux qui permettent à CALAMUS WINDOWS 95 d'épater la galerie par sa rapidité d'affichage. En effet sur un PC et un POWER MAC, l'affichage est géré par la carte graphique. C'est-à-dire que si vous avez un 486 avec une MATROX MILLENIUM, votre affichage de page ou de photo sera instantané comme sur un PENTIUM. le processeur ne gérant plus l'affichage, sa vitesse importe peu. Par contre en raytracing ou autre calcul pur, la vitesse du processeur sera seule responsable du rendement de l'ordinateur.

Ces cartes graphiques nécessitent un driver. Chez nous, nous avons eu la MATRIX intégralement dédiée à l'ATARI, mais qui est complètement dépassée par les cartes actuelles. Nous avons eu également plusieurs tentatives de portage de carte PC sur ATARI comme IMAGINE ou plus récemment les NOVA (nom ataRIEN des ATI 64) qui, si elles ont des performances plus que convaincantes (franchement, cette dernière est de loin la meilleure carte pour TT/MEGAS ST et FALCON; la rapidité est étonnante notamment avec la SUPERNOVA PLUS qui possède 4 mégas de VRAM), ont trois défauts :

1) elles sont chères car le driver coûte quasiment le même prix que la carte elle-même.

2) elles se branchent à l'aide d'un boîtier externe des plus laids.

3) elles sont ralenties par le fait qu'il faille passer par le bus VME beaucoup plus lent qu'un PCI.

Ces trois défauts, Fredi ASCHWANDEN les a supprimés car :

1) le driver est en soft, donc beaucoup moins cher

2) la carte se branche en interne sans ajout de boîtier disgracieux.

3) Elle est connectée sur un PCI, donc tourne à même vitesse que sur PC.

A l'heure actuelle, seule l'ATI 64 est "pilotée" par l'HADES, mais c'est déjà pas mal, car elle se place au niveau performance juste derrière la MATROX MILLENIUM qui devrait d'ailleurs, d'ici peu, être pilotée elle aussi par l'HADES.

Mais ces bus PCI ouvrent un éventail de possibilités autres que le monde des cartes graphiques. En effet, les cartes réseaux Ethernet et même les cartes mères d'autres systèmes sont connectables à ces bus PCI, à condition d'avoir les pilotes correspondants évidemment. Ces pilotes sont à l'étude, mais comme d'habitude, et particulièrement dans le monde atarien où les moyens des développeurs ne sont pas ceux de MICROSOFT, la prudence est conseillée. Ne tablons pas sur le potentiel, mais sur ce qui est là et c'est déjà énorme.

TARIF ATTRACTIF

Pour en revenir au prix de l'HADES sans commune mesure avec celui du MEDUSA, la fabrication en série plus importante a également joué et aujourd'hui un HADES coûte deux fois moins cher qu'un MEDUSA avec toutes ces options et sans BUS PCI. On regrettera juste la disparition du port cartouche et du port ACSI pour les SLM qui, contrairement à ce que nous avions annoncé, n'est pas implémenté. Par contre on appréciera d'avoir un LAN à 250 000 bauds pour mettre son HADES en réseau comme ITOS ou tout simplement utiliser NEON TT (il marche sur MEDUSA) dont la protection se branche sur le LAN.

JAM 8

2450,00 F

8 sorties audio pro à un prix imbattable !

compatible
CUBASE AUDIO, AUDIO TRACKER, LOGIC AUDIO...

spécifications techniques:
fréquence : 10 Hz–22Khz +– 0.1 dB 49 Khz
dynamique : 93 dB (A)
signal-bruit : 89 dB
distortion : 0.005%
signal de sortie
assymétrique : 1,4 v RMS
symétrique : 2,8 v RMS
dimensions 129x47x134

également disponible :
JAM 8 Pro : version rack pouvant acceuillir PSI et JAM8a
JAM SAMPLE CLOCK : horloge 44.1 ou 48 Khz pour FALCON
et très bientôt :
JAM 8a : 8 entrées audio pour FALCON

ATARI CD MASTER

Entrez dans le monde du CD ROM multimédia.

9 titres du monde PC porté sur ATARI :
UFO II
SPACE MISSION
TIME ALMANAC 1990s
TIME ALMANAC 1995
PHARMASSIST
TOTAL BODY
AUTO ALMANACH
MPC WIZARD

et surtout INFOPEDIA 2.0
une encyclopédie multimédia regroupant :
- Les 29 volumes de l'encyclopédie FUNK & WAGNALLS
- Hammond World Atlas
- ROGET'S 21st Century Thesaurus
- The 1995 World Almanac & Book of Facts
- Merriam-Webster's Dictionnary
- The Merriam-Webster's new Biographical Dictionary of Quotations
- Merriam_webster's Dictionary of english language
- Webster's new Biographical Dictionary

Soit 200 000 références, plus de 5000 photos, 2100 cartes, 450 sons..

compatible ST/TT/FALCON.

en vente chez votre revendeur ou à LA TERRE DU MILIEU BP 13 – 74310 LES HOUCHES (port en sus)

En Mai les nouveautés pleuvent à LA TERRE DU MILIEU

PHOTOLINE : Le logiciel de retouche photo que vous attendiez pour ne pas changer de machine, (fonctionne en CYMK)
L'INFOGRAPHE : un logiciel graphique ST, TT, FALCON d'un concept inédit
TWILIGHT : l'économiseur d'écran qui fera baver d'envie votre voisin sur MAC
IMAGE COPY : l'indispensable utilitaire de dessin. Livré sur 4 CD ROMS
BATCHER : le logiciel qui permet à votre ATARI d'être réellement utile sur scène

N'hésitez pas à nous passer un coup de fil : 50 54 59 41

590,00 F

RAINBOW II MULTIMEDIA

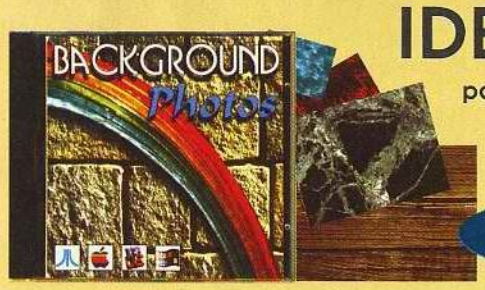
enfin le véritable multimédia sur FALCON

Si vous en avez assez des programmes qui sous exploitent votre ordinateur
Si vous êtes frustrés par les logiciels de dessins habituels
Si vous aimez la nouveauté
Si le multimédia vous fait rêver
Si vous voulez en avoir vraiment plus que pour votre argent

ALORS RAINBOW II EST FAIT POUR VOUS !!!

100 superbes photos de textures

- deux résolutions pour chaque : 640*480 en 72 DPI et 1536*1024 en 300 DPI
- avec viewers pour ATARI (GEMVIEW), PC et MAC et livret reprenant toutes les photos.



IDEAL

pour la PAO, la 3D, les présentations

249,00 F

Certains auront remarqué qu'entre les annonces du début et celles de notre précédent dossier, les prix ont monté. Cela est dû à deux raisons :

1) Suivant les suggestions des futurs utilisateurs, Fredi a rajouté beaucoup de ports indispensables comme le MIDI, le LAN, le VME... ce qui a fait monter le coût final

2) La TVA française est plus élevée et les prix annoncés initialement (et encore actuellement sur les publicités allemandes) sont en hors taxes.

Il faut donc compter (selon les revendeurs) un prix moyen de 13 950,00 F T.T.C. pour l'HADES 40 et 17 250,00 F T.T.C. pour l'HADES 60. Notez également qu'une carte 060 est sortie pour les possesseurs de MEDUSA T40.

LE WEB MEDUSA

MEDUSA SYSTEM a son propre WEB à l'adresse suivante : http://www.ee.ethz.ch/~caschwan/medusa.html

On y trouve pas mal d'informations sur l'HADES et le MEDUSA et surtout une liste non exhaustive des programmes compatibles avec les produits MEDUSA SYSTEM. Si vous avez accès au WEB et que vous songiez à acquérir un HADES, je vous conseille d'y faire un tour afin de vérifier que vos programmes habituels tournent bien dessus.

La liste est trop longue pour la publier ici (la compatibilité TT est quasi totale), mais nous essayerons de le faire dans un prochain numéro.

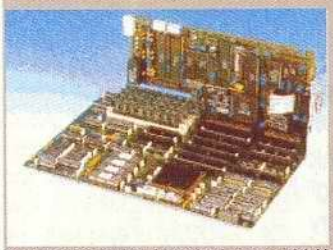
Godefroy de MAUPEOU

CAB File Navigate Options

Medusa T40

C:/WWW/MEDUSA/medusat4.html

Medusa T40



The Medusa T40 is the quickest Atari computer with his Motorola MC68040 processor. It has a modified TOS 3.06 and is because of this completely TOS compatible. All clean programs will run.

The Medusa T40 is the first Atari compatible computer of the firm Medusa Computer Systems. But there are also the Hades and the Medusa T60. You should inform about them too!

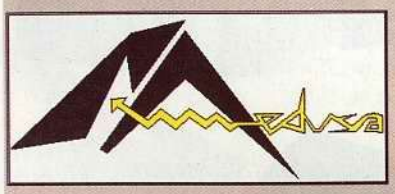
Technical data of Medusa T40:

- CPU: Motorola MC68040, 64Mhz
- Power: 26 MIPS, 4.5 MFLOPS
- Bus:
  - 6x main-bus, 32bit data, 32bit address, 32Mhz, bus-snooping (R/W)
  - 4x ST-bus, 16bit data, 24 address, 8Mhz
  - 2x RAM-bus, for more than 128MB main memory
- Transfer:
  - main-bus: max. 85MB/sec
  - ST-bus: max 4MB/sec

CAB File Navigate Options

Medusa Computer Systems

C:/WWW/MEDUSA/MEDUSA.HTM



Medusa, the new generation of TOS compatible high-end computers.

This is the offical Medusa Computer Systems homepage with the newest informations about Medusa. I hope you find everything, you want to know about this new Atari computers.

News:
The Medusa T60 and an upgrade card for the T40 to a T60 is now available. The Hades with MC68040 or MC68060 can be supplied in Mai. A complete Hades system with 68040 processor will cost 2600,-sFr.!

There are actually 3 computers: Medusa T40, Medusa T60 and Hades, which you can have with a MC68040 or a MC68060 processor:

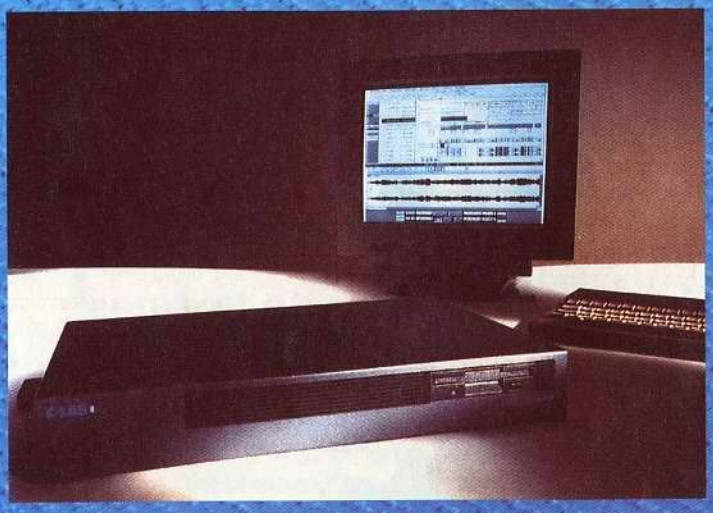
- Medusa T40:
  The only Atari computer with MC68040 chip and because of this quicker than TT and Falcon. Many interfaces are available.
- Hades:
  The Hades ist the newest product of Medusa Computer Systems. It will be available in Mai. It is the first TOS compatible computer with PCI-bus. PCI has a very quick transverrate and has also pushed through by Macs and PCs. Now available here too. Whit his price of 2600,- sFr. it is now a product for everybody.
- Medusa T60:
  It is similar to the T40 and is yet available. In Medusa T40 platforms will be plugged an adapter card with MC68060 processor. Older Medusa T40 can also be changed to a T60.

FALCON MARK X

Il est là lui aussi. Même s'il n'apporte pas de grandes nouveautés, il peut vous faire économiser pas mal de petites boîtes. Le boîtier disque dur, cd rom bien sûr, mais aussi celui du FDI qui se connecte en interne sans oublier le tower si vous vouliez y mettre une AFTERBURNER. Et puis il y a le plaisir d'avoir un super clavier pour frapper du texte.

MARK X est équipé en jack 6.35 en entrée comme en sortie audio.Ceux qui détestent les mini-jacks seront ravis d'apprendre que le MARK X est équipé en jack 6.35 en entrée comme en sortie audio. Les nostalgiques de la sortie composite se consoleront en se disant que, si elle n'est plus implémentée, elle était de tellement piètre qualité qu'un S-BOOSTER 030 sera nettement plus approprié.

Il y a bien évidemment moins à dire que sur l'HADES, puisque le MARK X n'a que peu de différences avec le FALCON MARK I, mais l'évènement est tout de même d'importance puisqu'il assure la pérénité d'une machine qui n'a pas fini de nous étonner. Que ce soit avec le prochain CUBASE AUDIO ou APEX MEDIA 3, le rapace gagne encore des arguments régulièrement.



FALCON C-LAB

APAK est Centre Technique Agréé de C-LAB

autorisé à effectuer les mises-à-jour de Falcon Atari vers Falcon MKX (amélioration et correction des fonctions de timing, des circuits audio et du chassis).

FALCON RACK SYSTEM

Carte C-LAB **13.990**

- Mémoire 4 Mo
- Disque dur SCSI AV 540 Mo interne
- FDI intégré
- Logiciel intégré DATA DAT
- Port cartouche et MIDI sur face arrière
- AUDIO IN/OUT sur Jack 6.35
- M/A et Reset sur face avant
- Clavier Mega STE

Nombreuses options possibles:
Disque dur 1 Go interne (+ 600 F)
Extension mémoire 16 Mo (+ 2.990 F)
Module FA 8
Rack 19" pour extension (CD, DD, etc...)

TOUR EVOLUTION

Tour moyenne (hauteur 50cm) / Alimentation 200 W / Clavier Mega STE

Tour avec Falcon 4 Mo	7.680
Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo	9.200
Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo + lecteur de CD-Rom 4x	10.590

Toutes configurations possibles, y compris avec graveur de CD-ROM

FALCON MK-1 : 5.990
FALCON MK-X : 6.990

Matériel en démonstration

APAK assure la garantie Falcon sous licence C-LAB

MONITEUR 14" MULTI-SYNC

Le seul moniteur capable d'afficher TOUTES les résolutions du Falcon (oui, y compris la basse, oui, y compris le SVGA) **3.490**
Balayage: 15 à 40 KHz en horizontal, 45 à 100 Hz en vertical
Fonctionne sur tous modèles de ST, Mega et Falcon, avec commutateur livré
SVGA, RVB, MONOCHROME — SON STÉRÉO

MONITEUR SVGA 14"	1.990
MONITEUR MONO pour ST	1.290

NOUVEAU

GRAVEURS DE CD-ROMS

YAMAHA CDE102 2/4 externe	7.890	(chaque modèle est livré avec son câble SCSI et 1 CD)
YAMAHA CDE100 4/4 externe	10.990	
YAMAHA CDE100 ext. + CD-RECORDER PRO	12.990	

AFTERBURNER : la seule carte accélératrice (avec processeur 68040, co-processeur mathématique intégré, fréquence 32/64 MHz, mémoire extensible jusqu'à 128 Mo) qui respecte votre Falcon : **3.990** (+ frais de montage)

RACK MELODY

Ce rack est livré avec: **1.990**
Clavier Mega STE
Kit de déport des ports cartouche et MIDI
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo : 7.990
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo + DD 540 Mo SCSI : 9.980
Options: Extension mémoire 16 Mo : 2.990 • Intégration SPDIF/MO4/FA8

LA STATION FALCON C-LAB, c'est le studio d'enregistrement complet, PLUS la post-prod, en tout-numérique, avec le meilleur rapport qualité/prix du marché!

Divers

Coprocesseur, TOS, lecteur de disquettes, mémoire, mise en rack, trackball, etc :	Nous consulter

D.A.O.

Dessin de circuits imprimés

PLATON 1.45 DEMO	100
PLATON 1.45 PRO	990
PLATON 2.3 avec routeur interactif	4.450

Communication

MODEM externe 28.800 bauds	1.690

Digitaliseur

EXPOSÉ : Digitaliseur semi-professionnel	2.690

Scanners

HANDY 64 niveaux de gris	950
MUSTEK A4 couleur 16 Mo 600 DPI	3.290
MUSTEK A4 couleur 16 Mo 1200 DPI	3.990

Stockage

CD-ROM SCSI Externe	2.490
EZ 135	1.690
Disque SCSI 540 Mo Externe	1.990

Logiciels

p.a.o.

CALAMUS 1.09	490
CALAMUS SL	1.590

dessin

APEX	1.290
VISION DOCK	490
L'ÉLECTRONIQUE	150
LE DESSIN TECHNIQUE	150
LE DESSINATEUR	150
SPEEDO GDOS	450

bureautique

SCRIPT 1 Mo	250
SCRIPT 4	990
PAPYRUS GOLD	1.260

utilitaires

NVDI 4	649
SCREEN BLASTER Int./Ext.	Tél.
CD-TOOLS	399
SCSI TOOLS	399
SEMPRINI	249
MAGIC 4	799

Musique

BAISSE SUR LES PRIX SOUNDPOOL

soundpool

SPDIF + DATADAT	2.380
INTERFACE FA8	3.990
INTERFACE MO4	990
ADAT	4.290
S.R.C.	2.990
AUDIO MASTER V1.2	1.290
AUDIO MASTER V1.5	Tél.
EQUALIZER	1.990
LIMITER	2.290
ANALYSER	1.990
DYNAMIT	2.190
GUITAR DREAM	790
ZERO-X	1.390

friend chip

PROMIX	Tél.
MM1	2.330
THE K..AT	650

steinberg

CUBASE AUDIO 16	5.900

Pour tout achat de Cubase Audio avec une station Falcon, l'installation et la configuration complète sont gratuites. Finies, les longues angoisses de la mise en route!

CUBASE SCORE	3.990
CUBASE LITE	790

Réparation de toute la gamme de matériel ATARI
STF / STE / MEGA / TT / FALCON ATARI / FALCON C-LAB / SLM 804 et 605
Vente sur place ou par correspondance • Prise de commande par téléphone avec CB • Carte Aurore • Crédit Cétélem

APAK • 17 avenue de Paris • 94800 Villejuif
Métro Léo Lagrange • Ouverture: du mardi au samedi de 9h30 à 19h
Tel: (1) 46 78 28 14 • Fax: (1) 46 78 26 63

Tous nos prix sont TTC

MEGA RUN SHOW III

Le 22/23 mars s'est déroulé le troisième Megarun Show à Mouscron, en Belgique. Ce salon se voulait dédié à l'informatique comme aux consoles de jeu vidéo multimachines. Bien sûr, Atari y était représenté par une bonne majorité de vos revendeurs et éditeurs français favoris.

Une organisation sans faille

La première chose qui nous vient à l'esprit lorsque l'on participe au Mega Run Show c'est son organisation. Une ambiance familiale, un accueil chaleureux, une bonne animation, des stands qui regroupent des centres d'intérêt variés et de nombreux petits détails qui font qu'un salon soit réussit. Un exemple : lors du deuxième jour on nous a proposé un autre stand que le nôtre (plutôt à l'écart il faut bien le dire). Et bien nous n'avons rien eu à faire, car une partie de l'équipe organisatrice a déménagé tout notre stand en quelques minutes. Un autre exemple : la restauration pour une fois à la hauteur : véritable cuisine locale avec frites fraîches pour un prix imbattable.

Bref, chapeau messieurs et mesdames (car il y en avait) les organisateurs, il fallait le dire !

Voyons maintenant en détail ce que l'on pouvait trouver sur les stands du Mega Run Show.

Les Stands

OXO CONCEPT

OXO présentait leurs produits habituels tels que les cartes d'extension mémoire CENTRam II et Magnum. Un Tower OXO était en démonstration afin que l'on puisse apprécier la qualité des reports du Falcon. Enfin, on pouvait explorer leur serveur internet grâce à un poste en mode local petit mis à la disposition des chalands.

APAK

APAK avait amené ses racks et towers ainsi que le premier MARK X français. A la suite du salon, les ataristes peuvent donc dire : il existe, je l'ai vu et même touché. Je précise qu'on n'a tout de même pas déclaré de guérison-miracle après un tel évènement.

COMPOSCAN FRANCE

Composcan présentait en avant première sa carte d'acquisition vidéo Exposé avec un Falcon connecté à une camera qui permettait de juger sur place de la puissance du produit. Tous les autres produits Compo était bien entendu là aussi : PIXART 3, ARABESQUE 2, GEMULATOR...

PARX

PARX démontrait à grands coups de morphing leur génial D-FORM en "déformant" (!) les têtes des passants sur Falcon, rassurez-vous ! On pouvait bien sur se procurer D2M, CD Recorder...bref le PARRXware en entier !

LA TERRE DU MILIEU

Nous présentions bien évidemment Rainbow II Multimédia en démonstration permanente ainsi que nos produits habituels (le Guide de l'Atari, les éducatifs...) et le JAM 8 en avant première.

TECHNO SERVICE

Frédérique Aloé présentait toutes les dernières nouveautés de la Jaguar avec notamment Mutant Pinguins. Il proposait également une quantité de logiciels et accessoires pour Atari à des prix très intéressants.

LOGITRON

Le seul éditeur de jeu sur Atari présent à ce salon nous offrait le terrifiant Sheer Agony contre 200 Frs sonnants et trébuchants !!

les consoles

Toutes les consoles nouvelle génération étaient plus que présentes, puisqu'elles occupaient un tiers du salon. Il en resulta un brouhaha de "ping !", "Scratch !" et autres "Aaargh" à vous dégoûter du jeu vidéo pendant 10 ans. Trêve de plaisanteries, Playstation, Saturn et Jaguar étaient traités à égalité (c'est rare) et l'on pouvait essayer à peu près tous les hits existants. Il y a même eu un concours sur les trois consoles. Les gagnants remportant ladite console sur laquelle ils avaient "explosé" le score. Pour la JAG, le concours était sur ATARI KART (N.D.L.R. : gasp, et dire que Gandalf, mon fils, qui fait mieux que le gagnant n'était pas là pour jouer !!!)

Les Autres

On pouvait également trouver pas mal de stand PC & Mac et deux stands Amiga. Rien à dire si ce n'est que les stands Amiga semblaient plutôt moroses.

Conclusion

Un pari réussi, un salon de qualité (N.D.L.R : peut être le meilleur salon français de ces deux dernières années du point de vue de l'organisation), des consol-o-maniacs heureux, des Ataristes contents... Rendez-vous au Mega Run Show 4 !!!

Tristan COLLET

Jeux Falcon

DINO DUDES	~~290~~	190
STEEL TALONS	~~290~~	190
SHEER AGONY	~~290~~	190
PLATONIX	~~290~~	119

Jeux Ste / Falcon

TEAM	~~290~~	190
SUBSTATION	~~290~~	190
OBSESSION	~~290~~	190

Jeux Stf / Ste / Falcon

ROCK 'N' CLAMS	~~290~~	99
STARIO LAND	~~290~~	99

Utilitaires

START IT		290
DIGITAL TRACKER 1.2	~~390~~	190
DIGITAL TRK DATA 1	~~99~~	59
IMAGE STUDIO 1.3	~~690~~	590
PAINTER 1.0	~~690~~	590
PAINTER PRO 1.0		990
FX MODULE		290
MASQUE VOL. 1		290
IMAGE STUDIO	~~2260~~	1790

FULL PACK (Image Studio, Painteur Pro, Fx Module, Masque)

Cd Rom

CRAWLY CRYPT 1	~~250~~	149
CRAWLY CRYPT 2	~~250~~	149
CRAWLY ARCHIVE	~~329~~	229
MOVING PIXEL	~~349~~	249
CLIPART ATARI	~~290~~	190
FALCON ALL THINGS	~~290~~	149

Cd Rom à Thème (1 Cd par thème)

Pao, Graphic, Text	99
Raytrace, Communication	89
Music, Business, Falcon demo	79
St demo, Colour Games	79

Frontier Software fête ses 2 ans d'existence et vous propose ses prix anniversaire ...

Hardware

FALCON 4Mo occasion 3500
(disque dur de 65 à 80 Mo)
Attention quantité limitée...

JOYPAD Atari 219

Extention 14Mo Falcon ~~590~~
(Falcon Memory Upgrade) 490
Adapteur clavier PC ~~590~~
(DEKA 2 : WIZZTRONICS) 490
Adapteur TOS 2.06 549
(COMPATIBILITY PLUS 2) ~~449~~
Ralonge port cartouche 219
(CARTRIGHT:WIZZTRONICS)

Modem, Fax, Minitel 28800 B.
Avec Pack logiciel INTERNET,
Fax et Modem 1590

Pour plus de 500 frs de commande un STARIO LAND gratuit !

Pour plus de 1000 frs de commande un STARIO LAND et un CD ROM CRAWLY CRYPT gratuit !

Encore plus de jeux...
Les Classiques :

CARRIER COMMAND	99
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	99
EXTASE	99
TRAUMA	99
WANTED	99
PROHIBITION	99
TONIC TILE	99
WHIRLIGIG	99
SORCERY +	99
JUPITER PROBE	99
DRAGON SCAPE	99
LUXOR	99
MAFDET	99
VETERAN	99
LED STORM	99
SDI	99

FRONTIER SOFTWARE - 36 Rue Charles Fourrier - 91030 EVRY - Tél:(1)64.97.34.96

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
CP. : _____ Ville : _____

Désignation	*Prix*	*Désignation*	*Prix*

Port : 40 frs (+ 10 frs par produit supplémentaire) TOTAL _____
Contactez nous pour vérifier la disponibilité des produits ...

UTILITAIRES

dirigé par MARC ABRAMSON

pratique

découvrir MAGIC

Une page ne suffira pas, bien entendu, à cerner MagiC, qui a d'ailleurs été testé dans STMAG n° 105. Ce qui importe, c'est de savoir comment on peut l'utiliser.

Utilisant régulièrement MagiCMac (qui est identique à MAGIC ATARI), l'utilisation du multitâches m'est devenue chose courante, et souvent sans même que j'y fasse attention. Travailler sous Papyrus, ouvrir Two in One, Kobold, jeter un oeil à un document Calamus, vérifier quelque chose dans Phoenix, autant d'opérations qui se font le plus naturellement du monde.

Comme sous TOS, il faut d'abord configurer son environnement. Ce n'est pas obligatoire, bien entendu, mais c'est un bon investissement. Bien que ce soit souvent contesté, j'utilise MagiC avec Ease, que je trouve bien meilleur au bureau livré avec MagiC.

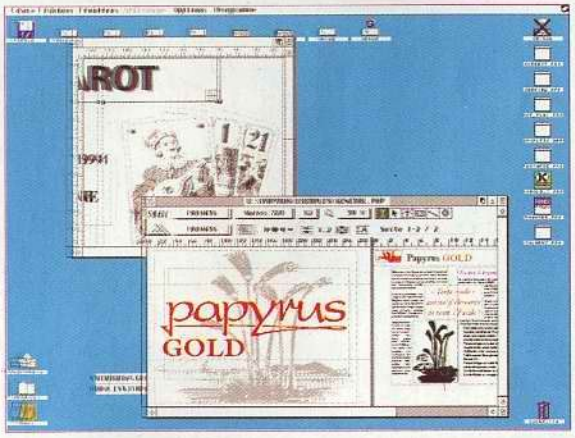
Les icônes peuvent attendre. Ce qui est plus intéressant, c'est de vous familiariser avec les fonctions (les nouvelles comme celles que vous utilisiez sous TOS).

Commencez par installer les applications, c'est-à-dire leur donner un certain nombre de paramètres, comme le lancement par une touche de fonction, et par le double clic sur un fichier avec une certaine extension. Ease permet d'attribuer six extensions à une application, et ce n'est pas du luxe. Sous TOS, on peut installer Two in One avec l'extension LZH, mais il y a aussi le ZIP et le ZOO qui sont assez courants. Ease permet de lancer Two in One en ouvrant un LZH, un ZIP, un ARJ ou un ZOO, pour peu que vous ayez défini les extensions dans Options/Applications. Vous pouvez aussi utiliser le menu Programme pour y voir figurer d'autres applications et, si cela ne suffit pas, poser des icônes sur le bureau.

Chaque fois que vous demandez une information sur une application posée sur le bureau ou dans le menu Programme, vous obtenez une boîte qui vous donne accès à des paramètres importants, comme le chemin à utiliser dans le chargement de l'application, le mode Single (certaines applications supportent mal le multitâches), etc.

Réglez les paramètres pour lancer les programmes TOS dans une fenêtre, cela peut servir notamment à récupérer le texte obtenu dans un fichier ASCII.

Une chose importante, surtout quand on écrit beaucoup de texte, est la gestion des accents. Aucun environnement Atari ne permet de disposer directement des touches mortes. Beaucoup d'applications les gèrent, mais certaines ne le font pas et on a alors recours à des programmes résidents. Seulement voilà : le légendaire ACCENT.PRG ne fonctionne pas sur TT, ni sur Falcon, et de toute façon pas sous MagiC. TOUCHE_M perturbe le Rédacteur et, lui non plus, ne fonctionne pas sous MagiC. L'idéal est d'utiliser CKBD Deluxe, un freeware composé d'un programme auto et de deux CPX (l'un gère l'accélérateur de souris). CKBD offre, outre les touches mortes dans toutes situations et sans perturber le Rédacteur, la fonction qui permet d'obtenir un caractère ASCII par ALT + chiffres du pavé numérique, que MagiC ne gère pas non plus. Avec CKBD, vous avez toutes ces fonctions, même sous MagiC.



Parmi les autres fonctions intéressantes à activer, nous trouverons l'utilisation de Kobold pour la gestion des fichiers. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire que Kobold soit installé en accessoire, il suffit qu'une copie du programme se trouve dans le dossier Ease et Kobold sera automatiquement appelé pour toute copie ou effacement suivant les options fixées dans les paramètres d'Ease. Vous pouvez aussi décider que le clic droit sera l'équivalent d'un double clic (moi je ne m'en lasse pas...).

Votre bureau est envahi par de multiples fenêtres et vous n'avez plus accès à vos icônes de bureau ? Si l'option est active, un double clic (ou clic droit) sur le bureau ouvrira un pop-up où sont listés tous les objets du bureau.

Vous pouvez fermer directement les fenêtres en utilisant la case qui est en dessous de la case de fermeture (cette dernière remonte d'un niveau seulement). Et savez-vous que, si vous appuyez sur Alt en cliquant sur la case qui remonte d'un niveau dans le répertoire (case de fermeture), vous accédez bien au niveau supérieur mais dans une nouvelle fenêtre.

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. La page n'est malheureusement pas télescopique. Mais si vous voulez d'autres précisions, n'hésitez pas à le faire savoir ! En fouillant bien, on peut trouver des tonnes de trucs et astuces. Alors autant que vous en profitiez !

Jean Jacques ARDOINO

3615 ADNET

Internet enfin sur votre Minitel !

Dialoguez enfin en direct et en temps réel sur Internet. Channel français, Pc, Apple, Amiga, Sex, USA, Unix, Cyber... Plus de 1000 channels.

Plus de 5000 personnes du monde entier connectées en permanence.

Email, courrier électronique. Disposez de votre adresse Internet sans délai, envoyez, recevez du courrier à travers le réseau Internet.

Sur le 3615 ADNET, Internet est désormais accessible par minitel.

Avec ADNET, les portes d'Internet s'ouvrent à tout le monde.

1,29 F. la minute.

Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

(vente sur place et par correspondance)

IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret.

Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36 Minitel : 3615 IFA

BUREAUTIQUE

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gèrer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 1159 - FASTBASE : un des meilleurs logiciels de gestion de bases de données.
ST 1188 - ENVELOPPE III : permet d'imprimer facilement lettres et enveloppes.
ST 1203 - MARCEL WORD PROCESSOR v2.3 : un des meilleurs traitement de texte.

EDUCATION

ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français..
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géomètrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 1157 - KIDSKETCH : logiciel de dessin pour jeunes enfants, du style ardoise magique.
ST 1176 - POLKA LITE : logiciel d'aide à l'apprentissage du solfège. En Français.

ASTROLOGIE - NUMEROLOGIE - GENEALOGIE

ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 1209 - FILIATION v6.8 : le meilleur des logiciels de généalogie. En Français.

GESTION - COMPTABILITE

ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes
ST 1166 - GASOLINE LOG : permet de calculer à combien vous revient votre voiture.
ST 1179 - BANKNOTE v1.01 : un bon logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 1185 - GESLOY+ : logiciel de gestion des loyers. En Français.

GRAPHISME

ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME 4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 1164 - POLYFILM : outil graphique pour la création d'animations en 3 dimensions.
ST 1189 - SCHEM2 v1.3 : programme permettant de dessiner des schémas électroniques.
ST 1205 - NEOCHROME MASTER v2.28 : mise à jour de ce célèbre logiciel de dessin.
ST 1208 - TECHNO FONTS 2 : 44 polices de caractères au format PC1 à utiliser avec DCK.

JEUX

ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1133 - AVALON : premier épisode d'un jeu d'aventure animé, basé sur les Légendes Celtes
ST 1137 - CLOD HOPPER : un excellent jeu de plateformes.
ST 1138 - DR NECRO : jeu. Empiler des pilules de couleur pour détruire les virus.
ST 1140 - KID GP : un superbe jeu de plateformes. Ce jeu est le MUST absolu.
ST 1143 - MAH-JONG SOLITAIRE : un classique jeu de réflexion de style Mah-Jong.
ST 1144 - MOLECULE : un des meilleurs dans le style jeu de réflexion.
ST 1145 - MRS MUNCHIE : une des meilleures adaptation du célèbre Pacman.
ST 1146 - THE ORIGINAL : une nouvelle adaptation du célèbre jeu Boulderdash.
ST 1148 - STELLO v1.10 : excellente adaptation du Jeu d'Othello.
ST 1149 - TRI-HELI II : jeu d'arcade en scroolling horizontal. Supporte mal les disques durs.
ST 1151A et 1151B - STRATAGEM : jeu de stratégie pour deux joueurs.
ST 1152 - WELLARD : collectez tous les bonus pour avoir accès aux niveaux suivants.
ST 1153 - WINGLORD : vous voici in carnant un chevalier juché sur une licorne volante.
ST 1154 - WIRD WAYS : superbe jeu de réflexion arcade qui se déroule dans un labyrinthe.
ST 1167 - AMAZE v1.0 : jeu de réflexion. Eliminer toutes les pièces du plateau de jeu.
ST 1168 - COLOR CLASH : un bon jeu de plateformes. Vous incarnez un caméléon...
ST 1169 - PIPETRIS : voilà un excellent jeu, croisement de Tétris et de Pipemania
ST 1170 - RZONE : collecter des galettes radioactives et décontaminer les plateaux de jeu.
ST 1171 - TRACKBALL : un excellent jeu de réflexion et de rapidité.
ST 1172 - TAKE TWO : voila ce qu'on peut appeler un bon jeu de réflexion.
ST 1173 - BATTLE ISLANDE : jeu de stratégie militaire pour 2 joueurs.
ST 1177 - POKER 94 : un excellent jeu de Poker d'une rare qualité. En Français.
ST 1180 - SOLITAIRE v1.82 : vous devez éliminer les pièces du plateau de jeu. En Français.
ST 1181 - BRIK : un bon casse briques créé par le groupe BAP.
ST 1190 - BOULE v2.0 : un excellent jeu de stratégie réflexion un peu dans le style d'Oxyd.
ST 1191A et 1191B - NISHIRAN : un super jeu du style Dungeon Master.
ST 1192 : STARDUST : vous pilotez un vaisseau spatial dans un tunnel en 3D.
ST 1193 - SABOTAGE : superbe shoot em up en scrolling vertical, du tir à outrance.
ST 1198 - BALLS UP : agissez sur une boule afin de ramasser un maximum de points.
ST 1199 - BOMB AWAY : un superbe jeu d'action dans lequel vous devez poser des bombes.
ST 1201 - QUEBOID : collectez les clés qui donnent accès aux niveaux suivants.
ST 1212 - ORION 2 : jeu d'arcade en scrolling vertical, du tir à volonté.
ST 1213 - THE FINAL DAY : Les robots ont pris la station, votre but les éliminer...

MUSIQUE

ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE : un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TX LIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 1134 - AUDIOCREATE v2.5 : nouvelle version de cet excellent échantillonneur sonore

33 Frs la disquette

10 commandées = 2 Gratuites en plus
(1200 disquettes disponibles sur catalogue)

UTILITAIRES

ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RIENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsa+. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet..
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gérer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques durs. En Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gèrer facilement et rapidement votre liste de disquettes.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C. Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français
ST 971 - LOTOSTAT v3.0 : logiciel de statistique pour ceux qui joent au Loto. En Français.
ST 994 - EASYDAT v1.20 : classer vos CD, cassettes, disquettes... Monochrome.
ST 1020 - VISITENKARTEN : créez vos cartes de visite. Monochrome.
ST 1087 - HP DESK v3.10 : permet de faire des copies d'écran sur les imprimantes HP.
ST 1135 - BOOT PROTECTOR v2.80 : utilitaire qui va vous permettre de détecter les virus.
ST 1136 - VIDEO v2.7 : un programme de gestion de vidéothèque.
ST 1147 - NIBE : incarnez un jeune serpent gourmand qui doit avaler toutes les pommes.
ST 1155 - THE COLLECTOR : base de donées destinée à la gestion des collections.
ST 1158 - VIDEO LIBRARIAN v1.2 : pour gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1160 - PRINTALL v1.0 : utilitaire d'impression pour les imprimantes HP500C.
ST 1161 - STATFOOT v2.30 : permet d'analyser les résultats de championnats de Football
ST 1210 - DRUCKER v1.0 : création d'étiquettes pour disquettes, cassettes vidéo, etc...
ST 1211 - VIDEO LABEL : réaliser des étiquettes pour cassettes vi-déo. Monochrome

Collection Softifa

BIBLIO-TECH : ce logiciel permet la gestion de bibliothèques, qu'elles soient personnelles ou municipales. Il permet de classer les livres selon multiples critères, possède un module de création d'étiquettes ainsi qu'un système de gestion des locations et prêts. Son interface graphique très convivial permet une utilisation simple et efficace ..... 99 F

GEOMONDE : logiciel éducatif de géographie. Devenez imbattable en géographie Française. Toutes machines, même Falcon. Entièrement en Français ..... 49 F

Câbles

Câble Atari vers moniteur Commodore ..... 159 F
Câble Atari vers moniteur Philips ..... 159 F
Câble Atari vers moniteur VGA monochrome ..... 100 F
Câble disque dur ..... 95 F
Câble rallonge disque dur 1 mètre ..... 185 F
Câble rallonge disque dur 2 mètres ..... 199 F
Câble interface Midi 1,5 mètre ..... 39 F
Câble interface Midi 5 mètres ..... 69 F
Câble péritel Atari ST ..... 99 F
Rallonge joystick 20cm ..... 39 F
Câble imprimante parallèle, 2 mètres ..... 49 F
Câble imprimante parallèle, 3 mètres ..... 59 F
Câble imprimante parallèle, 5 mètres ..... 69 F
Câble nul modem ..... 129 F
Câble minitel ..... 85 F
Câble secteur ..... 50 F
Inverseur moniteurs mono/coul ..... 280 F

Extensions de mémoire

Extension à 1 Mo pour 520 STE ..... 199 F
Extension de 2 Mo pour STE ..... 550 F
Extension de 4 MO pour STE ..... 1079 F

Ecrans

Ecran couleur Microvitec ..... 2390 F
Ecran monochrome ..... 990 F

Le logiciel de catégorie "freeware"
c'est un logiciel que l'auteur laisse en diffusion libre afin d'en faire profiter un maximum d'utilisateurs. Mais rien ne vous empêche de le récompenser si vous utilisez fréquemment son logiciel.

Le logiciel de catégorie "shareware"
c'est un logiciel mis en libre essai par son auteur, vous ne payez la license d'utilisation que si vous désirez utiliser ce logiciel régulièrement. Les auteurs recommandent de diffuser leurs créations pour un prix relativement peu élevé (20 à 50 F). Ce prix ne correspond pas à l'achat du logiciel mais aux frais de duplication, plus frais divers, catalogues, supports magnétiques, etc... Sur le prix de vente de nos disquettes, rien n'est reversé aux auteurs. Nous vous encourageons donc à régler vos licences, ce qui vous permettra de recevoir soit un manuel complet des logiciels concernés, soit de recevoir les nouvelles versions pour un prix dérisoire, la plupart du temps une assistance technique, etc...

Avis auteurs
Malgré les apparences il y a encore beaucoup d'utilisateurs de machines Atari, qui sont toujours à la recherche de logiciels... Si vous avez crée un logiciel soit Freeware, soit Shareware, contactez nous, nous pouvons le faire connaître et le distribuer.

MEGALOTO v2.00 : le logiciel qui va changer votre façon de jouer au Loto (version d'évaluation). (33F port compris)

Bon de commande à retourner à :
IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes ..... x 33 F .... = ... F
Frais de port ..... = 35 F
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 F) .... = ... F

Montant total = ... F

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..... / ..... Signature :

Nom ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....

Frais de port matériel = 50 Francs

DIVERS

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

EDUMEDIA

Du fait de son prix et de sa simplicité, le ST est un ordinateur idéal pour l'appréhension de la micro informatique par les enfants. Des programmeurs suisses l'ont constaté et ont créé la gamme EDUMEDIA. Celle-ci se compose en fait de trois programmes : SCRAMEUSTACHE, suite d'exercices à l'intention des élèves, EDUMEDIA qui vous permet de faire vos propres exercices et EVALOG qui permet à l'enseignant de suivre l'évolution de ceux-ci.

SCRAMEUSTACHE

Le Scrameustache est à l'origine un héros de bande dessinée paru dans SPIROU, donc chez les éditions DUPUIS. C'est une petite bestiole venue de l'espace, mignonne comme tout avec un casque de type mineur sur la tête et amie d'un certain Kena. Ce Scrameustache est donc le maître qui propose ses exercices et ponctue d'appréciations diverses, la qualité des réponses que lui donne le joueur. Chaque situation est animée tant sur le plan graphique que sonore. Scrameustache marche sur ST, TT et FALCON (ST HAUTE). J'avoue avoir été surpris par le soin et la sympathie qui émane de l'interface. Les transitions entre les exercices, le départ en soucoupe volante de Scrameustache à la fin de ceux-ci, les petits rires et encouragements à chaque réponse font de Scrameustache un logiciel qui suscite l'attachement dès son lancement.

EN MARCHE !

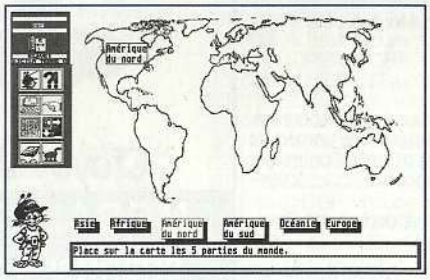
Une fois lancés, les exercices sont bien conçus et je serais emballé sans réserves s'il n'était difficile parfois de comprendre ce que veut l'ordinateur. En effet il m'est arrivé plusieurs fois de me tromper dans le sens de la question, de placer les objets correctement mais pas pour l'ordinateur (surface de validation pas forcément définie clairement), ou de répondre avec un vocabulaire ne correspondant pas à celui du programme. Patrick BONNET, instituteur de son état, s'est retrouvé avec le même problème avec ses élèves.

En fait, j'ai pu remarquer, qu'au bout d'un moment, on assimile vite les erreurs potentielles et arrive à faire de nouveaux exercices sans problèmes. L'utilisation de Scrameustache avec les cahiers exercices déjà réalisés, demande donc une bonne préparation avec les élèves afin que ceux-ci puissent travailler sans que l'instituteur ne soit constamment derrière.

EDUMEDIA

Mais les remarques citées plus haut sont caduques si vous réalisez vos propres exercices.

EDUMEDIA met à votre disposition un module



de dessin vectoriel, un intégrateur d'IMG, un générateur d'arborescence en arbre, des fonctions de classification... et de quoi les assembler en exercices. A ce titre, vous avez quatre types d'actions : frappe au clavier, désignation de zone, surlignage de texte et déplacement d'objet, ainsi que quatre types d'activités : attente d'une réaction, demander la consigne, demande d'aide et évaluation du taux de réussite. Vous pouvez lier les exercices entre eux et assembler jusqu'à cent pages par cahier.

EVALOG

EVALOG est un peu le "hall off fame" de Scrameustache. On peut y contempler les exploits de toute la classe ou des élèves un par un. Chaque série d'exercice, correspondant à une règle grammaticale, mathématique ou autre, est dans une case avec un pourcentage de réussite. Vous pouvez évaluer le taux et le nombre d'élèves ayant atteint vos objectifs, établir des rapports ainsi que des chaînages d'objectifs. Le tout est bien évidemment imprimable. On peut ainsi faire des statistiques retournables dans tous les sens pour le suivi de sa classe.

ALORS ?

EDUMEDIA est à mon sens un outils complet, très sympa, qui ravira les élèves comme les professeurs. La seule restriction qu'on pourrait lui faire, concerne les cahiers d'exercices déjà réalisés qui ont tendance à noyer de temps en temps l'utilisateur, même s'il est adulte. Ceci dit, l'intérêt d'EDUMEDIA est de permettre aux enseignants de faire leurs propres exercices et là cette remarque n'a plus lieu d'être. Au contraire, elle permet à l'enseignant de pouvoir éviter certains écueils.

Le prix peut sembler un peu élevé (c'est un programme suisse, qui s'adresse donc à un public plus fortuné qu'en France), mais c'est un outil de travail qui servira des années durant, son coût mensuel est en fait très minime.

Avec un ST neuf à moins de 1500,00 F (auquel il faut rajouter 750,00 F d'écran tout de même) ou moins de 1000,00 F d'occasion, équiper une école d'une salle avec plusieurs machines devient tout à fait envisageable.

Godefroy de MAUPEOU

EDUMEDIA
toutes machines en 600 * 400 monochrome
prix : 250,00 FS (1000,00 F)
édité par : Patrick BRIGUET, EVALOG, rue de la Fontaine 3, CH-3965 CHIPPIS (SUISSE)
Tél 19 49 (0)27 56 13 37
sympa, simplicité, possibilités
exercices fournis pas forcément très compréhensibles

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique "INF.

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 13, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

1	2	3	4
MAGIC ATARI + 100 carreaux	SCRIPT 5	carte DX3 + pose	graveur cd YAMAHA CDR 102 externe
~~849,00 F~~	~~990,00 F~~	~~999,00 F~~	~~6350,00 F~~
749,00 F	699,00 F	749,00 F	5990,00 F

promotions valables du 09/06/96 au 09/07/96

1, 2 : *disponible chez* **APPLICATION SYSTEME FRANCE** *39bd Muettes 95140 GARGES LES GONESSES* tél. (1) 39 86 30 53

4 : *disponible chez* **LA TERRE DU MILIEU** *BP 13 74310 LES HOUCHES* tél 50 54 59 41 *(port 55F)*

3 : *disponible chez* **OXO CONCEPT** *12, villa du Petit Parc 94000 CRETEIL* tél (1) 48 99 77 23

S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94

P.A.O.

dirigé par Patrick BONNET

DA'S LAYOUT en France ?

Avec un peu de chance, le fabuleux programme de PAO de chez Digital Arts devrait arriver en France (et en français). Rappelons que celui-ci est idéal sur FALCON car il travaille plus rapidement que CALAMUS SL tout en étant nettement moins gourmand en mémoire.

Alors en France ? Réponse certainement le mois prochain.

GdM

pratique

impression professionelle

Désormais tout le monde peut imprimer son document sur son imprimante laser. C'est simple et peu coûteux, mais lorsque l'on choisit la couleur, la qualité et la quantité, ça se complique. Il faut scanner, flasher, imprimer...

Tout le monde a déjà tapé son texte sur "le rédacteur" avec une jolie mise en pages sur "Calamus". Mais lorsque l'on veut imprimer son document chez un imprimeur, tout se complique... Il faut passer par plusieurs étapes successives : la mise en pages du document, le scan des photographies, la fabrication des films pour l'imprimeur et l'impression du document d'après les films.

Le matériel et les logiciels

Dans les derniers numéros de ST-MAGAZINE on vous l'a sans doute déjà expliqué... Pour de la mise en pages "familiale", un méga ST 4 avec disque dur suffit, mais pour de la mise en pages professionnelle, optez pour un TT ou un Falcon "gonflé" avec au minimum 16 mégas de ram (14 pour un Falcon) et encore mieux une Afterburner, l'idéal étant bien évidemment l'Hades ou le Medusa. D'autre part si vous voulez inclure et modifier des images il vous faudra un disque dur d'au moins 500 mégas et un lecteur syquest (ou autre amovible et pourquoi pas un graveur CD) pour échanger vos fichiers avec le flasheur.

Côté logiciel, Calamus SL est indispensable, mais d'autres logiciels risquent de faire de la concurrence d'ici peu comme Das Layout. Pour la retouche d'image il existe : The Painter Pro et Image studio pour la génération de textures et d'effets sur vos images... et plus classiquement Studio Photo Pro (idéal sur Falcon en version dsp), Da's Picture, Da's retouche et Photoline. Un logiciel comme Didot Lineart ou Da's Vektor est aussi indispensable pour la vectorisation à la main de vos logos ou pour des créations graphiques un peu plus pointues...

La mise en pages, principe de base

La couleur sur un écran d'ordinateur et la couleur imprimée sur le papier fonctionnent différemment. Si l'encre liquide assombrit le papier pour lui donner sa teinte, la cathode de votre écran ne réagit pas de la même façon... Sur un écran d'ordinateur on peut reconstituer 16 millions de nuances grâce à trois couleurs : le rouge le vert et le bleu. Sur du papier il faut 3 autres couleurs le cyan, le jaune et le magenta. Les couleurs primaires s'appellent les couleurs lumières ou "synthèse additive" sur écran et couleurs pigmentées ou "synthèse soustractive" sur papier. Dans certain cas, pour une impression, on ajoutera même une quatrième couleur, le noir, pour que les intensités de gris et de noir soient plus profondes. On considère que l'on peut reproduire, simplement à partir de 3 composantes, plus de 16 millions de couleurs.

Les 4 photos représentent la séparation des 4 couleurs primaires pour une impression en quadrichromie, la cinquième photo vous permettra d'apprécier le résultat final.

Tableau de conversion des principales couleurs :

	Couleur Lumière (écran)			Couleur pigmentée (papier)				
Nom	Rouge	Vert	Bleu	Cyan	Jaune	Magenta	Noir	Remarque
Noir	0	0	0	100	100	100	0	Noir peu profond Noir
	0	0	0	0	0	0	100	Noir optimal Noir
	0	0	0	100	100	100	100	Noir maximal (utilisé pour le repérage)
Blanc	100	100	100	0	0	0	0	
Rouge	100	0	0	0	100	100	0	
Vert	0	100	0	100	100	0	0	
Bleu	0	0	100	100	0	100	0	
Cyan	0	100	100	100	0	0	0	
Jaune	100	100	0	0	100	0	0	
Magen.	100	0	100	0	0	100	0	

Conversion des couleurs lumières et des couleurs pigmentées

De CJMN ou CYMK (Cyan Yellow Magenta black) vers RVB R = 100 – C (si les couleurs vont de 0 à 100, mettez 255 si vous avez 256 niveaux) V = 100 – M

B = 100 – J

De RVB vers CJMN

C=100-R
J=100-B
M=100-V

NB : on laissera de côté la conversion du noir, pour le moment, pour des soucis de compréhension.

Le modèle de couleur CJMN (ou CYMK) est très important en PAO, car c'est le modèle le plus utilisé, mais il en existe d'autres comme le modèle Pantone, Folcotone, TrueMatch... (en Infographie on aura plutôt RVB, TLS, CJM...)

L'acquisition numérique

Si vous voulez embellir vos documents de photographies couleurs, il n'existe qu'une seule solution : l'acquisition numérique...

Vous disposez d'un SCANNER A MAIN (le plus courant et le moins cher).

C'est peut-être la solution la moins coûteuse mais la qualité optique reste très faible, le rendu des couleurs médiocre, et le respect de la dimension de la photo quasi nul. Ce type de scanner coûte moins de 1200 Francs et reste surtout très utile pour de la reconnaissance de caractères ou pour acquérir des images au trait (schéma, logo...)

Vous disposez d'un SCANNER A PLAT (se démocratise peu à peu, les prix baissent)

C'est une solution intermédiaire qui convient pour des travaux de faible ambition, les dimensions sont parfaitement respectées mais les couleurs bavent quelques fois sur les autres. Il est possible ainsi, que sur une grande surface de vert un logo rouge soit légèrement trouble sur ses pourtours. D'autre part, suivant les modèles, la qualité optique est moyenne. Dans les bas de gamme on peut même tomber sur des scanners complètement myopes, et percevoir dans certain cas de légères trainées si les capteurs CCD ne sont pas correctement calibrés. De toute façon la technique progresse et il reste encore des marques qui savent fabriquer de

la qualité. Surtout ! Évitez les scanners "3 passes" qui décalent le rouge, le vert et le bleu. Les prix varient entre 2 500 et 15 000 francs suivant la marque, les options et le format A3 ou A4. Après de nombreux tests je pense que le meilleur rapport qualité-prix revient au Scanner Epson GT8000 à 1600 DPI.

Vous disposez d'un SCANNER ROTATIF ou Haute Définition (peut être 1 ou 2 d'entres vous...)

C'est la meilleure solution, et la majorité des flasheurs propose ce type de service. Contre quelques centaines de francs vous pouvez scanner une photo 10x15 en très haute qualité graphique... Un tel scanner coûte entre 100 000 et plusieurs millions de francs.

Vous disposez du négatif de la photo

contre 150 francs et 10 jours d'attente, optez pour l'un des meilleurs compromis du moment : le PhotoCD de Kodak. Lecteur de CDROM obligatoire.

Quelques conseils pour scanner vos photos :

Vos photos doivent être des originales de préférence brillantes (pour réfléchir la lumière) et ne pas provenir de magazine ou de carte postale (d'une part, c'est illégal et en plus vous scannez des photos déjà tramées). Vous pouvez scanner vos oeuvres entre 300 et 400 DPI pour les meilleurs résultats et entre 180 et 300 DPI pour des résultats très moyens... Normalement la résolution en DPI doit être égale au double de la linéature (résolution de la trame)

Le Flashage

Pour pouvoir imprimer vos documents chez un imprimeur, il faut impérativement passer par une étape intermédiaire : la fabrication de films. Il en faut un pour chaque couleur, sachant que vous pouvez décomposer cette même couleur en 256 nuances et mélanger les couleurs entre elles. Il faut donc 1 film si vous imprimez en noir et blanc (256 niveaux de gris) et 4 si vous imprimez en couleur (quadrichromie, 1 film pour chaque couleur primaire).

Il existe actuellement peu de flasheurs sur ATARI (peut-être une dizaine en France, peut-être moins...) mais grâce au module "bridge" sur CALAMUS, on peut directement flasher au format Postcript après exportation (c'est moins cher mais les résultats sont souvent aléatoires et il y a de gros problèmes avec les images bitmap !). Il existe plusieurs résolutions de Flashage exactement comme sur une imprimante. Pour de la quadrichromie on demandera une résolution de 2 000 DPI minimum et de 1200 DPI pour du noir et blanc. Les résolutions varient entre 1200 et 3 600 DPI, le prix des films varient eux aussi en fonction de la résolution. Un film A4 coûte aux alentours de 70 Francs en 2 400 DPI à l'unité mais on peut aussi les trouver à 45 francs si vous faites flasher beaucoup de pages.

Lorsque vous amenez vos documents sur disquette ou syquest à votre flasheur, il est nécessaire d'inclure vos fontes, une séparation laser du document et de lui indiquer la linéature. La linéature correspond à la résolution de la trame, il ne faut pas la confondre avec la résolution du document. Plus la linéature est faible, plus vos points de trames seront gros. Voici un tableau où vous serez sûr d'avoir un résultat optimal pour la plupart de vos travaux :

Résolution	Linéature/Trame	Remarques
300 DPI	20	Laser
600 DPI	32	Laser
1200 DPI	133	Flashage Noir et blanc
2400 DPI	175	Flashage Quadri ou dégradé Noir et Blanc

L'impression

C'est la dernière étape, souvent la plus coûteuse et la plus longue. L'imprimeur reçoit vos films et vos indications : type de papier, format, nombre d'exemplaires... Après la signature du bon de commande, l'imprimeur commencera par transférer vos films sur des plaques de métal grâce à des lampes à ultraviolet, d'où la nécessité d'avoir des films précis et bien contrastés. Si vous voulez tirer vos films sur une imprimante laser, c'est possible seulement si votre imprimeur se sent le courage de les prendre, car il faudra un temps d'exposition très cours sous les lampes à ultraviolets : des imprimantes laser le toner n'est pas très opaque sur le film.

Termes Techniques

Il existe plusieurs types d'impression : l'impression au trait, l'impression en simili, la bichromie, la trichromie et la quadrichromie.

L'impression au trait

c'est l'impression d'un dessin ou de texte sans aucune trame, il n'y a donc aucune possibilité de nuances

La simili

c'est l'impression en une seule couleur avec des nuances établies par des trames, cela ne nécessite qu'un seul film. La couleur peut être du noir mais aussi du sépia, du bleu, en fait n'importe quelle couleur de votre choix...

La bichromie

c'est l'impression en deux couleurs permettant ainsi des nuances composées de deux couleurs. Ainsi avec deux couleurs on peut réaliser jusqu'à 65 000 nuances. Cela nécessite bien évidemment deux films. Ce type d'impression est l'un des plus utilisé car on peut obtenir plusieurs couleurs avec un coût raisonnable.

La trichromie

c'est l'impression en trois couleurs. On pourrait normalement réaliser les 16 millions de couleurs que compterait n'importe quelle photo grâce aux trois couleurs fondamentales (voir plus haut), néanmoins on pourra s'apercevoir, une fois le document mis sous presse que les photos sont trop pâles, et le noir trop "gris foncé". En effet, même si la théorie veut que les trois couleurs primaires à quantité égale constituent du noir, la pratique en est tout autrement car les quantités ne sont jamais parfaitement exactes. C'est pour cela que l'on ajoute une quatrième couleur, le noir... Si votre document ne comporte pas de photo vous pouvez aussi choisir 3 couleurs vous permettant d'obtenir beaucoup de nuances différentes. Ainsi si vous choisissez le noir le rouge et le bleu, vous pourrez obtenir du rouge foncé, du bleu foncé et d'autres nuances panachées...

La quadri

Elle est normalement choisie pour les photographies, et les couleurs sont normalement le cyan, le jaune, le magenta et le noir. Choisir d'autres couleurs serait inutile, puisque qu'avec les quatre couleurs citées plus haut on peut toutes les reconstituer.

Conseils et Mise en garde

Les couleurs

Les couleurs diffèrent suivant la couleur du papier et l'aspect du papier : un papier brillant ne restituera pas les mêmes couleurs qu'un papier mat ou semi-brillant, attention donc si vous voulez un travail soigné, référez vous d'abord à votre imprimeur qui, lui, possède des guides de couleurs. Enfin, pour posséder une épreuve de contrôle des couleurs vous pouvez demander à votre flasheur un chromalin (+300 Francs) vous serez certain du résultat et vous n'aurez pas de surprise avec l'imprimeur.

Les lignes

Éviter si possible les lignes ou les cadres fin tramé, à l'impression, vous aurez sans doute des manques dans les coins ou sur le bord de vos lignes.

Les fontes

Attention aux trames dans les fontes cela peut être aussi dangereux que pour les lignes, si vos fontes sont fines ou petites.

Les aplats (grand cadre avec une seule couleur pure sans trame)

Il faut faire attention aux grandes surfaces de couleur qui s'arrêtent sur la même couleur avec une intensité de trame différente, vous pourriez avoir des surprises comme des couleurs qui bavent sur une autre...

Les coupes

Si vous voulez imprimer des photos ou des cadres pleins sur les bords de votre document il faut que ceux-ci débordent un peu sur les bords du document pour qu'il n'y ait pas de blanc à la découpe.

Les dégradés

Évitez les dégradés vectoriels, optez plutôt pour des dégradés bitmap avec un faible bruit (Option bruit dans Image Studio par exemple, vous éviterez ainsi des "coups de rouleaux disgracieux").

Patrick DONNET

GRAPHISME

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

IMAGE STUDIO : le feuilleton

A peine testée la dernière version, qu'une nouvelle est annoncée pour bientôt. ST MAG va finir devenir par devoir se sous titrer A SUIVRE. Mais que Florent GONDUOIN va-t-il bien pouvoir encore rajouter ?

GdM

D FORM 1.51

On en parlait le mois dernier, voici la dernière version de D-FORM. Ce n'est certes pas une révolution, mais on y trouve des ajouts qui raviront les précédents utilisateurs.

WARPING

Le terme WARP est décidément très à la mode ces temps-ci. Ici, avec l'ajout d'un suffixe ING, il désigne la possibilité de déformer une partie interne de la même image. L'exemple type réalisé par PARX est celui de la photo d'une charmante créature de type féminin qui part en stage chez les Jivaros. A la fin du stage elle n'a plus la grosse tête et peut donc retourner dans ses pénates sans complexe de supériorité.

Comment ça marche ? C'est tout simple, on a plaqué une grille sur l'image qui s'est dédoublée, et réalisé une sorte de zoom arrière sur la partie du visage en resserrant la grille à l'endroit voulu. Lorsqu'on lance le calcul, la tête se réduit petit à petit jusqu'à obtenir la taille définie par le resserrement de la grille. Maintenant qu'on l'a dans D-FORM, on se demande pourquoi les autres ne l'ont pas.

DEPOSE DE BARRE MANUELLE

L'autre apport important est la possibilité de rajouter des barres verticales ou horizontales à la grille existante lorsque vous voulez traiter une partie de l'image plus en détail. La barre se cale alors automatiquement à mi-chemin entre les deux barreaux qui l'entourent. Cela peut s'avérer très pratique car, du coup, on peut faire une grille grossière si une petite partie de l'image nous intéresse uniquement et alors se simplifier le travail, et surtout, celui de l'ordinateur qui va alors calculer plus rapidement.

VOILA !

Non, ça c'est le nom du prochain produit de PARX (voir cahier M&E), mais il n'y a pas grand-chose à dire de plus si ce n'est qu'un débuguage supplémentaire a eu lieu (pour ma part je n'avais pas trouvé de bugs, mais si les auteurs me soutiennent qu'il y en avait, je ne vais pas les contrarier) et que D-FORM est à ce jour le meilleur logciel de morphing sur ATARI. A ce titre vous pouvez l'acheter les yeux fermés et ce d'autant plus que vous pourrez envoyer votre belle-mère chez les Jivaros ce qui peut s'avérer très pratique en cas de prise de tête.

Godefroy de MAUPEOU

D FORM 1.51

toutes machines
Prix : 450,00 F
édité par
PARX 7, rue du Pin Doré 53000 LAVAL
tél. 43 56 92 76 / fax 43 56 80 47
Rtc 43 53 57 70

simplicité d'emploi, rapidité de calcul, qualité du résultat.
toujours R.A.S.

les matrices de convolution

Les matrices de convolution sont principalement intégrées dans tous les logiciels de retouche photographique : Photoshop, Image studio (avec The painter), Studio Photo, Studio Photo Pro, Photo Line, Rainbow II,... Si la majorité des utilisations des matrices ne se limitent qu'à des effets de flou ou de netteté, c'est tout simplement parce que les utilisateurs ne connaissent pas toute la puissance de cet outil.

Utilisation

En effet les matrices peuvent servir à bien d'autres choses.... En règle générale, les matrices de convolution permettent de modifier la structure de l'image, ou plus exactement, de modifier le lien qu'il y a entre chacun des pixels... Elles sont souvent utilisées en PAO pour effectuer des effets mais aussi par les graphistes qui s'en servent pour détourer des images à colorer. Dans

certains autres cas ces filtres sont utilisés pour analyser les images et surtout détecter leurs éventuels défauts lors de l'acquisition numérique (Scanner, Vidéo...)

Explication

Lorsque vous effectuez un filtre de convolution (ou matrice de convolution) sur une image, le logiciel traite les pixels un à un et modifie leurs intensités suivant celles des pixels qui sont autour. En fait plus la différence de l'intensité est forte, plus la modification du pixel est significative.

Ainsi grâce à une matrice de 9 coefficients (3 sur 3) on peut modifier le rendu global d'une image. Mais il existe aussi des matrices de 5x5 (25 coefficients), des matrices de 7x7... Plus le nombre de coefficients est élevé, plus l'effet est effectué sur une large surface. Un flou réalisé avec une matrice comportant de nombreux coefficients peut aisément rivaliser avec un flou de deuxième plan élaboré avec un appareil photo.

Il existe plusieurs familles de matrices : Les matrices de flou (moyenne), les matrices de netteté (soustraction), les matrices d'ombre (addition), les matrices de détourage (différence entre les cotés de la matrice) et les filtres passe haut et passe bas. Chacune des images représentées permet de voir les effets pour quelques-unes des familles de matrice.

Exemple

Image 1 : l'original

00	00	00
00	01	00
00	00	00

Image 2 : Détourage (Laplacien) ou contour avec la matrice

+00	+01	+00
+01	−04	+01
+00	+01	+00

Image 3 : Flou avec la matrice

+00	+01	+00
+01	+00	+01
+00	+01	+00

Image 4 : Ombre (Prewitt) avec la matrice

+01	+00	−01
+02	+00	−02
+01	+00	−01

Image 5 : Netteté avec la matrice

+01	+01	+01
+01	−16	+01
+01	+01	+01

Ces matrices de base sont utilisables avec les principaux logiciels d'infographie lorsqu'ils proposent dans leurs effets des matrices de convolution pour "utilisateur". D'autre part on pourra trouver des matrices déjà configurées sous le nom : Flou Gaussien, Laplacien, Filtre Passe Bas, Passe Haut, Prewitt Nord/Sud/Est/Ouest... (détaillées dans les prochains numéros...). D'autre part, ces filtres de convolutions sont réalisables sur des images Truecolor ou en niveaux de gris. Une réalisation sur une image en 256 couleurs ne donnera pas de résultats satisfaisants.

Explication Technique :

La matrice se compose de 3 chiffres sur 3 et représente une portion de l'image avec, au centre de la matrice, une représentation du pixel central qui sera modifié par le filtre. C'est un donc la représentation d'un bloc de 3 pixels sur lequel on va affecter 9 coefficients. L'offset en haut à gauche représentant le point en haut à gauche du petit bloc. On peut ainsi choisir le traitement de chacun des pixels par rapport aux autres.

Pour chacun des coefficients on peut y affecter des coefficients négatifs ou positifs de −30 à 30 (suivant les logiciels), des coefficients supérieurs seraient inutiles car les effets des filtres ne seraient pas visibles à l'oeil nu. Le coefficient 1 permet de laisser le pixel tel qu'il est, le coefficient 0 permet de ne pas traiter le pixel. Ainsi la matrice (0,0,0 – 0,1,0 – 0,0,0), n'affectera pas l'image puisque le pixel du centre sera multiplié par 1 et les autres pixels par 0. La matrice nulle effacera l'image car le pixel central sera multiplié par 0.

Cas Général :

Matrice neutre

Cette matrice n'affecte en aucun cas l'image, car il n'y a qu'un seul coefficient central.

+00	+00	+00
+00	+n	+00
+00	+00	+00

ou n est un entier de −30 à +30

Matrice nulle

La matrice nulle remplace tous les pixels par 0. Il n'y aura donc que du noir.

+00	+00	+00
+00	+00	+00
+00	+00	+00

Décalage de pixel

+n	+00	+00
+00	+00	+00
+00	+00	+00

(le coefficient n peut se trouver, n'importe où, mais il doit être seul, on peut donc choisir l'orientation du décalage, dans le présent choix le décalage s'effectuera en haut à gauche.)

Égalité entre les matrices

−n1	−n2	−n3	+n1	+n2	+n3
−n4	−n5	−n6	= +n4	+n5	+n6
−n7	−n8	−n9	+n7	+n8	+n9

Cette égalité est toujours valable, une matrice peut donc être négative ou positive

Formules "mathématiques" pour les programmeurs :

la matrice correspond à

m00	m10	m20
m01	m11	m21
m02	m12	m22

représente les 9 coefficients que vous aurez définis et

p00	p10	p20
p01	p11	p21
p02	p12	p22

représente une portion de l'image,

Le pixel en cours de traitement est égal :

Pixel = (m00 x p00 + m10 x p10 + m20 x p20 + m01 x p01 + m11 x p11 + m21 x p21 + m02 x p02 + m12 x p12 + m22 x p22)/ total ou le total est égal à la somme de tous les coefficients. Sachant qu'il faut le faire pour chacun des plans couleurs de l'image.

On découvrira dans le prochain numéro de STmag chacun des effets possibles : différents effets de flou, de net d'ombrage et de contour.

Florent GONDOUIN

MUSIQUE

dirigé par François AUBOUX

STUDIOS SONS

Le mois dernier l'info intitulée "La Guerre des Studios Son" faisait état du fait qu'OXO CONCEPT continuait le développement de STUDIO SON de leur côté, alors que le programme était parti chez STUDIO CAPITALE comme en atteste la publicité en page 2. Le STUDIO SON de OXO CONCEPT est un autre programme qui n'a rien à voir avec l'ancien, si ce n'est le nom déposé par OXO. Le développement avance bien et on sait déjà que l'interface sera de type "tout en relief", comme leur browser web.

En attendant, le mois prochain, comme le dit François AUBOUX dans son édito, nous devrions avoir le test des dernières évolutions du STUDIO SON initial de chez ??? CAPITALE si vous avez bien tout compris !

GDM

L'édito de ce numéro ressemble malheureusement fort au précédent. Il faudra patienter encore un mois pour les nouvelles versions de CuBase-Audio et de Studio-Son. Nous aurions pu vous parler de la dernière version 2 pistes qui a atteint son stade de finition ultime, mais nous préférons attendre la sortie de la version 8 pistes qui imine, pour régler son compte à l'ensemble.

Cela nous donne l'occasion par contre de vous parler d'un didacticiel de guitare que nous gardions sous le coude depuis un moment, c'est le Guitar-Dream de Wolfgang Widder. Et nous poursuivons notre chronique des précieux produits Line avec le 2-In, 8-Out.

GUITAR DREAMS

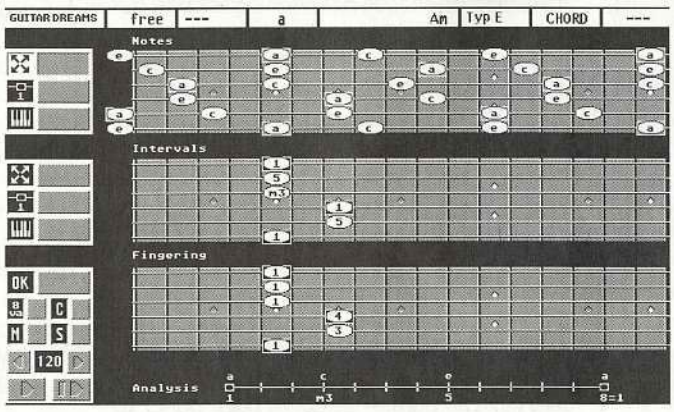
Nous avons souvent évoqué le potentiel énorme que nous décelons dans l'ordinateur pour la pédagogie musicale. On peut en effet considérer que beaucoup reste encore à faire en ce domaine, même si un programme comme Progressivo constitue une étape intéressante. Progressivo dispose par exemple de quelques modules qui témoignent d'une certaine interactivité, mais cette direction est assurément de celles à développer dans l'avenir. Il ne serait pas si difficile d'imaginer des programmes qui détectent des erreurs dans l'exécution des exercices et qui proposent des exercices insistant systématiquement sur les erreurs observées. La difficulté du paramétrage des programmes pédagogiques rend encore souvent nécessaire l'intervention d'un enseignant.

Trêve de rêve, revenons à la réalité avec Guitar-Dream qui sans, malgré son nom, aborder ces rivages de rêves est un bon outil pour apprendre à dompter les 6 cordes fatidiques.

Guitar-Dream est conçu selon 2 modules distincts, quoique communicants. Le premier plus théorique, explore l'accord de l'instrument, les accords, les modes, les doigtés.. tandis que le second repose sur un mini-séquenceur pour travailler les enchaînements d'accords ou encore, en proposant de jouer une grille via le MIDI, de pratiquer l'improvisation.

Partie "théorique"

C'est la première page de Guitar-Dream qui



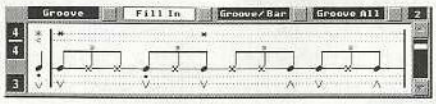
se présente dans sa version de base sous la forme d'un triple manche de guitare : l'un détaillant les notes constitutives de l'accord, l'autre, classique, donnant les doigtés, et le troisième nettement plus rare donnant le chiffrage (seconde, tierce..). Si le jeu mélodique est bien la partie la plus virtuose de la technique de la guitare, le travail des accords reste la base de l'apprentissage.

L'intérêt de la méthode Guitar Dream est d'inciter à comprendre ce que l'on fait. L'apprenti guitariste qui utilise les manuels classiques donnant les positions des doigts pour les accords n'est pas toujours prêt à fournir l'effort bien réel nécessaire pour identifier les notes correspondant aux doigtés. Cette approche mécanique de l'instrument permet d'aller assez vite au début, elle rend plus délicat le passage aux étapes ultérieures qui nécessitent de savoir bien ce que l'on fait et donc de plus ou moins tout reprendre. Guitar Dream va d'ailleurs encore plus loin dans cette direction en invitant à se familiariser aussi avec la méthode du chiffrage (les intervalles). Identifier les notes par leur position dans l'octave est une méthode qui n'est pas couramment pratiquée mais qui se révèle précieuse pour l'improvisation, et aussi évidemment dans l'exercice ingrat mais souvent utile de la transposition. Elle est quasiment indispensable pour la pratique du jazz.

Un clic permet de basculer entre une représentation de la position de base d'un accord et toutes ses formes dans les positions supérieures sur le manche, et de même pour les 3 options (doigtés, notes et chiffrage). La petite ligne du bas décrit également l'accord sous une forme originale sur une sorte de règle à 12 graduations,

intéressante. Un autre clic permet de basculer avec une représentation de type clavier de piano. Un clic sur toute position d'un doigt fait entendre la note correspondante, et la touche "Play" (O) sur le pavé numérique fait jouer l'accord entier sur un expandeur MIDI.

La partie MIDI est simple mais efficace. Le plus humble expandeur fera l'affaire et la configuration est à la portée des plus réfractaires au MIDI. Signalons que toutes les commandes étant doublées d'un raccourci clavier, ce qui est la moindre des choses pour ce type de programme, il sera judicieux d'utiliser la télécommande K-AT pour l'autonomie appréciable qu'elle apportera, et plus encore dans la partie séquenceur. L'expandeur apportera de plus une assistance intéressante pour l'accord, en jouant sur la vitesse du jeu des cordes à vide.

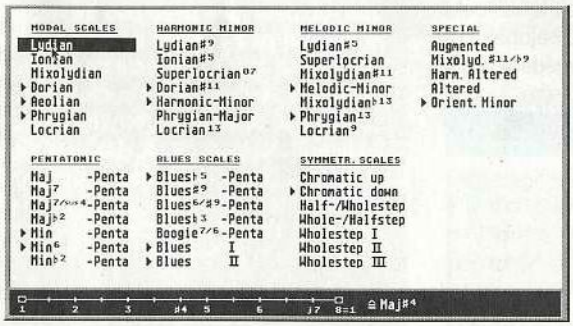


La liste des accords connus par Guitar Dream est tout à fait raisonnable (75) et devrait suffire au moins momentanément aux plus exigeants. Très intéressante est la possibilité de travailler selon une grande variété de modes, ce qui est une approche moderne de la musique.

Diverses options sont proposées comme les "open" tunings, et la modification correspondantes des positions des accords. Remarquons qu'avec un livre il faudrait multiplier d'autant le nombre des pages pour chaque type d'accordage. L'utilisation du capo est envisagée de même que l'inversion des cordes pour les gauchers, ou du moins les gauchers non Hendrixiens (le "Jimi" était un gaucher jouant avec une gratte de droitier). Libre de même à chacun de modifier les doigtés standards proposés par le programme et se constituer ses doigtés personnels.

Le séquenceur

C'est la deuxième page de Guitar Dream, celle qui lui donne sa vraie dimension et le rend intéressant pour les musiciens les plus confirmés. Elle repose complètement sur le principe de la grille. Elle correspond à deux types d'utilisation différente.



La première est pour apprendre à jouer la succession d'accords constitutifs de la grille en voyant défiler au fur et à mesure de son avancement les positions des doigts sur une image du manche et des cordes. Il EST possible de choisir de voir défiler une grille rythmique plutôt que les positions des doigts, mais cette visualisation semble plus adaptée au deuxième type d'utilisation c'est-à-dire l'improvisation. Je me demande s'il n'aurait pas été utile dans le cas de l'affichage des doigtés de pouvoir choisir que l'affichage anticipé de façon paramétrable le moment de jouer l'accord, car une fois que ces doigtés apparaissent... il est trop tard. Il est d'autre part évident que la lecture d'une "partition" "anticipe son exécution. Les meilleurs musiciens ayant tendance à lire plus "en avance" que les autres. Le fait d'entendre l'expandeur jouer la grille en place et juste constitue le modèle dont se rapprocher.

Une utilisation plus avancée consiste à remplacer donc l'affichage des doigtés par celui d'une grille rythmique, et donc à s'efforcer de respecter également cette grille.

Mais en raffinant l'écriture de la grille rythmique on peut tout à fait faire tourner Guitar Dream comme une véritable guitare rythmique, servant à un joueur d'instrument mélodiste (sax, trompette..guitare soliste) pour travailler l'impro.

La constitution de la grille est des plus simple. On peut regretter qu'elle nécessite d'avoir créé en premier la liste des accords, et oblige donc à passer par la première page de Guitare Dream pour la constituer. C'est probablement lié à un problème d'homogénéité de l'écriture.

Mais Band in a Box a bien résolu le problème depuis longtemps. La constitution de cette liste n'est cependant une opération longue car Guitar Dream facilite bien les choses, notamment en proposant les accords de base d'une tonalité. D'autre part les listes d'accord sont sauvegardables de façon autonome.

La grille rythmique

La fabrication de la grille rythmique est particulièrement bien pensée, d'où le §. La signature peut varier par simple clic de 2/4 à 12/8 et les divisions de 1 à 12. Toutes les combinaisons ne sont pas possibles, en fait il y a un maximum de 48 divisions matérialisables dans une mesure, ça n'est déjà pas mal et cela permet pas mal de subtilités rythmiques. Il est possible de créer jusqu'à 24 cellules rythmiques différentes pour un morceau ce qui est tout à fait confortable.

Les 4 Lignes en pointillés sont précieuses. La première sert à choisir le moment de l'apparition précise de chaque accord dans une mesure qui en contient plusieurs. La deuxième permet de basculer entre 2 niveaux de vélocité pour un accord. La troisième, en dessous de la portée, est pour basculer entre deux durées des notes, courte ou longue, une option sur ces durées me semblerait intéressante pour qui ne s'est pas enrôlé dans les rangs du Général MIDI. L'option existe bien pour la vélocité et ne demande pas une modification programmatique exorbitante. La dernière enfin permet de choisir le sens de l'attaque des cordes : de haut en bas ou le contraire.

L'édition de la grille harmonique est particulièrement simple puisque l'on a déjà constitué la liste des accords. Il suffit de cliquer sur un nom d'accord pour l'insérer (ou remplacer) à la position du curseur. De même la mise en boucle d'une portion de la grille pour un travail précis de certains enchaînements est des plus simples : positionnement du curseur, et clic sur l'icône début ou fin.

Guitar-Dream devrait donc rendre des services appréciables d'autant que la documentation bien faite constitue un complément théorique appréciable (surtout lorsqu'on regarde le prix). On y trouve notamment une approche guidée des différentes gammes modales. Rappelons que la télé-commande K-AT sera un auxiliaire apprécié, il n'est pas toujours facile d'avoir accès en même temps à sa 6 cordes et à la souris.

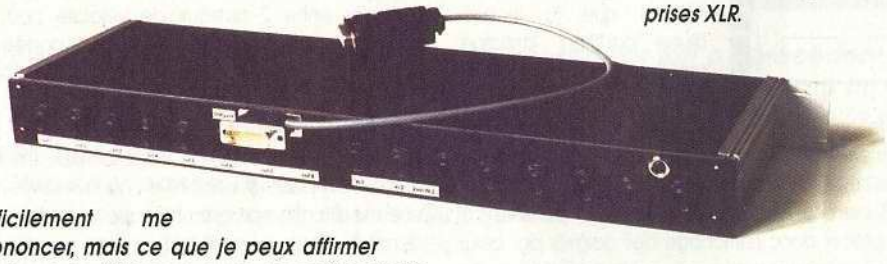
Godefroy de MAUPEOU

GUITAR DREAMS
toutes machines
prix : 780,00 F
distribué par SOUNDPOOL
en vente chez tous les revendeurs ATARI
unique, le prix
pourquoi pas d'import midifile ?

la saga JAM continue

Nous vous avions déjà mentionné l'apparition du Jam-8 de chez Line et du 2-In 2-Out et dit tout le bien que nous pensions de sa qualité sonore: meilleurs aigus, précision des graves, couleur générale plus chaude. Le petit dernier de la série est le 2-In 8-Out qui améliore encore un peu les performances avec un nouveau DAC. N'ayant pas sous la main le 2-2 pour comparer je peux difficilement me prononcer, mais ce que je peux affirmer c'est que la différence avec les sorties audio du Falcon est bien sensible. C'est ça le problème avec l'informatique, tous les mois c'est un peu mieux ! Faisons remarquer que ces produits offrent une façon élégante, en plus de l'amélioration et de la plus grande souplesse connectique, d'augmenter les performances audio du Falcon sans changer la machine ni même l'ouvrir.

Notons que ce nouveau module est rackable (le rouge ?), qu'il existe également en version 8 In ainsi qu'avec des prises XLR.

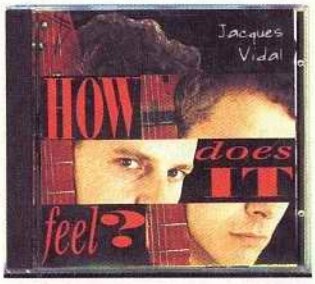


François AUBOUX

JAM
FALCON uniquement
Edité par LA TERRE DU MILIEU
216, rue de l'EESSERT 74310
LES HOUCHES
Tél. 50 54 59 41, fax. 50 54 49 94

JAM 8 OUT : 2450,00 F
JAM 8 IN : 2690,00 F
JAM 8 OUT PRO : 2990,00 F
JAM 8 IN 8 OUT PRO : 5680,00 F
JAM 2 IN 8 OUT PRO : 4680,00F

HOW DOES IT FEEL ?



Décidément, le cahier musique de ST MAGAZINE est royalement servi, car voici une petite bombe intégralement réalisée sur FALCON.

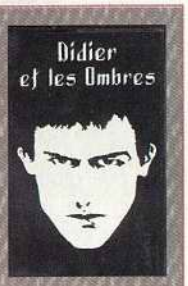
Jacques VIDAL joue du clavier, comme beaucoup de gens, mais surtout de la guitare qu'elle soit synthée ou électrique. Dans ce dernier cas, le MIDI ne peut pas suffire et c'est là que CUBASE AUDIO FALCON fait son entrée. Sur la qualité technique, HOW DOES IT FEEL est sidérant. On se croirait dans un grand studio. Il faut dire que, très intelligemment, Jacques VIDAL a pris un ingénieur du son : Guy FRANCESCHI. C'est là que l'on s'aperçoit qu'avec du métier, un FALCON c'est vraiment le grand son. Que ce soit la voix, les guitares, la basse, la batterie ou les claviers, le son est limpide précis, percutant... le gros son quoi ! Celui que tout musicien rêve d'avoir sur son CD tout en se demandant combien il va falloir payer le studio pour arriver à tel résultat. C'est bien simple, c'est le CD qui sert de démonstration aux clients qui viennent à LA TERRE DU MILIEU pour se renseigner sur les possibilités audio du FALCON.

Laissant son ingénieur du son s'occuper des vicissitudes de l'enregistrement et du mixage, Jacques VIDAL se concentre sur la composition et là aussi c'est implacable. Jacques VIDAL est un grand monsieur qui maîtrise très bien son univers. Il vous fait du violon indien comme du blues carré qui vous décolle de votre fauteuil. Sa maîtrise de l'instrument et de la composition le conduit à nous offrir de courts extraits absolument étonnants enchaînant sur des hits en puissance. Si vous aimez le rock, le vari celui qui ne se contente pas de recette préétablie tout en sachant profiter de l'héritage des prédécesseurs, ne cherchez plus, il est là et se nomme Jacque

Godefroy de MAUPEOU

HOW DOES IT FEEL ?
Jacques VIDAL
25 Fr Mère de Dieu
13014 MARSEILLE
tél. 91 67 32 97

DIDIER ET LES OMBRES



A l'inverse de Jacques VIDAL, Didier BRIEL travaille avec très peu de matériels : un 520 STE avec 4 Mo, Notator, MT32, deux guitares, quelques pédales, un multi effets, et un YAMAHA MT44 pour l'enregistrement. C'est ce qu'on peut quasiment appeler du direct, dans le sens ou Didier BRIEL synchronise son ATARI avec sa magnéto 3 pistes (la quatrième est prise par la synchro) sur lequel il a enregistré les guitares et la voix.

Cela donne une bonne idée de ce que l'on peut faire avec peu de matériels. Avec aussi peu certains comme TIM BLAKE font même leur CD directement prouvant ainsi que l'escalade de matos n'est pas obligatoire. L'essentiel, c'est l'inspiration. A ce titre, Didier, écrit de jolis textes et s'inscrit dans une ligne très "romantique sombre". Musicalement cela fait très COLD WAVE, même s'il s'en défend. C'est très sympa et cela mérite le détour.

GdM

contact : Didier BRIEL, 153, route de Genève 69140 Rillieux la Pape

CS1x : ca va chauffer !!!

avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

Techno, Dance, Rave, musiques nouvelles, l'ère de la Computer Music influence l'industrie musicale. Yamaha, leader de la synthèse FM en 1983, opère sa reconversion avec un instrument qui va faire non seulement "du bruit", mais surtout de la musique : le CS1x.

Présenté en avant première à Francfort, le nouveau synthé CS1x de Yamaha est passé à peu près inaperçu au milieu de la pléthore d'instruments nouveaux. Pourtant ce synthé très particulier a toutes les chances de faire un tabac, non seulement par son prix qui sera extrêmement attractif, de l'ordre de 4 000 F, mais surtout par ses caractéristiques musicales franchement innovatrices. Examinons cela plus en détail.

The blue synth

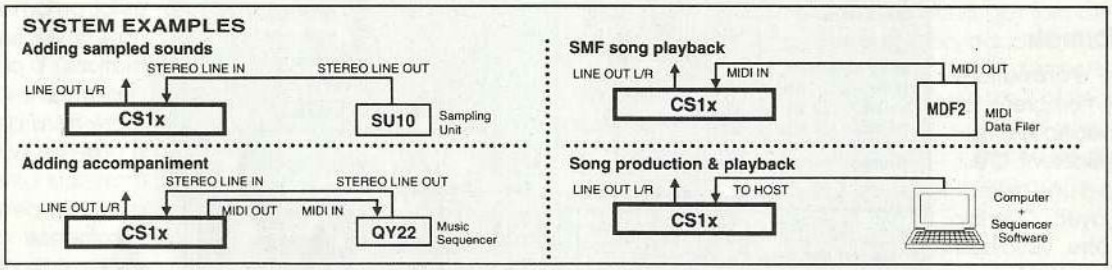
Le CS1x est un instrument de qualité professionnelle, équipé d'un clavier dynamique, c'est-à-dire capable de générer la vélocité telle que définie par la norme MIDI pour reproduire toutes les nuances de jeu. Avec ses 61 touches, vous aurez entre les mains un clavier parfait pour piloter un Atari et son logiciel de séquence. Si l'on examine de plus près ses caractéristiques, on découvre un générateur de son faisant appel à l'échantillonnage AWM2, ce qui veut dire que tous les sons seront hyperréalistes et d'une grande finesse, fournis par une mémoire de forme d'onde de 4,5 Méga Octect, une capacité très importante pour un instrument de ce prix.

Le synthé est multitimbral 16 sons, donc il pourra reproduire 16 sonorités différentes simultanément, ce qui correspond tout à fait aux besoins actuels pour lire ou composer des séquences créatives. Le nombre de sons accessibles directement en interne est de 480 correspondant à la norme XG compatible General MIDI, doublé de 11 ensembles de sons de percussions, des drums kits qui vous permettront bénéficier de créer toutes les percussions et rythmiques indispensabels.

Au rayon des sonorités, le CS1x possède 128 Performances, qui sont des configurations multitimbral toutes prêtes et 128 mémoires permettant d'en créer de nouvelles.

Le CS1x Yamaha

Rajoutons à cela un ensemble d'effets numériques composé de 11 réverbérations, 11 chorus, 43 variations, plus un arpégiateur comme dans les synthétiseurs vintages de collection, et voila un instrument qui, à la base, propose tout ce dont le musicien actuel a besoin.



Des exemples de branchements avec le SU10, le QY22, le MDF2, l'Atari ou Falcon.

Sous contrôle analogique

Tous les connaisseurs, ceux qui ont encore le souvenir des Prophet, Minimoog, ARP ou autres synthés de l'age d'or de la synthèse, vont retrouver ici les joies du temps réel et de la synthèse analogique. Le CS1x est équipé de boutons pour la commande du filtre extrêmement efficace, du cutoff, de l'enveloppe, attaque, release, de superbes réglages analogique qui permettront d'agir sur les textures sonores de façon simple et conviviale, pour "bidouiller" des sons personnels selon le feeling. De nouvelles fonctions innovatrices comme les contrôles "Scene Controller" vont permettre de passer d'une sonorité à une autre avec un enchaînement de textures que l'on pourrait comparer à du morphing d'image, mais il s'agit ici de son. Ce processus novateur, inauguré initialement par E-mu avec la synthèse Z-Plane, permet de créer des enchaînements d'atmosphères et de timbres.

Les contrôles analogiques par bouton sont au nombre de six, dont deux sont assignables à différentes fonctions, ce qui permettra une édition intuitive et conviviale des sons, alliée à une puissance qui était inimaginable pour les musiciens des années 80.

Scratch et séquence

Particularité du CS1x, il peut accueillir dans un emplacement prévu à cet effet, les deux unités de poches Yamaha SU10 et QY22 permettant d'échantillonner des phrases et d'enregistrer des séquences, un complément intéressant de l'Atari, qui bien sûr peut faire de même avec les logiciels ad-hoc. Mais si vous avez à vous déplacer en studio de répétition, ou même sur scène, ces unités externes seront appréciables de par leur maniabilité et leur faible encombrement, elles tiennent dans la poche. De plus, l'échantillonneur de phrase SU10 possède un "ruban" à la façon Minmoog (mais moins grand) pour imiter tous les effets de scratchs actuellement très usités.

Si vous désirez donner à votre Atari toute la puissance multimédia et musicale qu'il mérite, ces instruments de nouvelle génération apportent une solution performante, mais il vous faudra attendre encore un peu, car ils ne seront disponibles que vers l'été, et plus sûrement pour la rentrée en septembre.

Alain MANGENOT

MULTIMEDIA

dirigé par Hervé PIEDVACHE

le cd rom Terre du Milieu

On vous en a parlé, ensuite on ne vous en a plus parlé. Du coup vous nous en avez parlé, mais toujours rien à l'horizon. Et bien ça y est. L'interface est intégralement réalisée et intègre même des animations vidéo image et son sur Falcon. C'est Steam (l'auteur d'Ultimate Arena) qui l'a réalisé et c'est franchement superbe. En principe, ledit cd rom devrait être dispo cet été.

GdM

pratique

les animations à la loupe

Les outils qui vous permettront de créer des animations standardisées

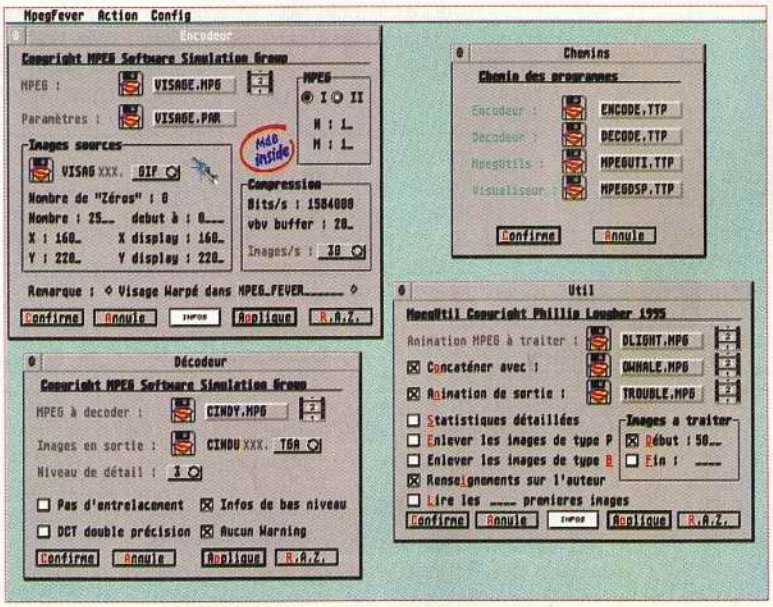
Le Multimédia comme vous le savez maintenant, consiste en la corrélation d'éléments graphiques et sonores. Si la partie graphique est animée, c'est un plus encore mieux. Or à ce jour, sur nos machines, mis à part certains logiciels spécialisés dans l'acquisition vidéo, comme VidéoMaster, peu de logiciels vous offriront la possibilité de générer des documents animés. Nous allons donc faire une petite analyse des solutions qui nous sont offertes.

Les différents formats

Les formats d'animations graphiques sont nombreux et souvent trop spécifiques aux logiciels qui les génèrent. C'est cas pas exemple d'une animation fabriquée avec Overlay qui ne pourra être visualisée que par le player dédié, il en va de même pour NeoN 3D, mais aussi VidéoMaster etc. Pourtant, les environnements concurrents ont su généraliser et uniformiser des formats, devenus désormais universels. Le premier à voir le jour fut le format FLI, généré en particulier par Autodesk Animator, célèbre logiciel de modélisation 3D sur PC.

Le format a su évoluer au fils des ans, d'une part en intégrant la compression de données, il en résulta le format FLC, puis des optimisations diverses avec les formats FLH, et FLX.

Tous ces formats permettent donc de visualiser des images mises les une derrière les autres, avec une vitesse d'apparition variable, une fluidité d'enchaînement des palettes actives ou non etc. Bref la création d'un petit film devient d'une réelle facilité après la génération d'images séquencées.



Les deux formats suivant proviennent directement de grands magnas du logiciel, que sont Apple et Microsoft. Le premier l'a incorporé comme une extension de son système d'exploitation MacOS, c'est le format QuickTime (.MOV). Partie intégrante des éléments composant la machine, il devient simple et pratique de générer ou de visualiser des animations. Souvent critiqué pour sa lenteur sur des systèmes à base de 68000, il prend réellement tout son intérêt sur des machines équipées de PowerPC.

Microsoft, non content de pouvoir profiter du travail des autres, veut toujours imposer sa loi, ce qu'il tente de faire au travers de son format d'animations personnel, l'AVI. Désormais plus facilement intégré dans des configurations à base de Windows95, ce format qui jusque-là traînait quelque peu de la patte, commence à se généraliser sur les stations actuelles. Il est conceptuellement comparable au format QuickTime.

Dernier format très développé à ce jour, qui fait fureur à Taiwan depuis quelques temps, le MPEG. En effet, ce format utilise des algorithmes de compression de données, qui impliquent une puissance de calcul importante, pour effectuer une décompression rapide sans ralentir l'animation. Ainsi, de nombreuses cartes additives ont vu le jour, permettant de libérer le processeur principal, et ainsi d'obtenir un affichage correct,

sur PC comme sur Macintosh. C'est ce format qui est utilisé sur les CD-Vidéo, mais aussi dans de nombreuses autres applications, comme le codage de Canal Plus par exemple.

On notera enfin que les trois formats, QuickTime, AVI et MPEG permettent également l'intégration d'une bande sonore accompagnant l'animation graphique. Là aussi, différentes compressions ont été adoptées pour gagner en place, sans trop détériorer la qualité auditive.

Les logiciels

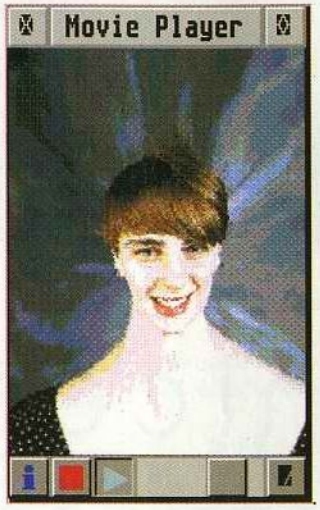
Sur nos machines, il paraît donc évident qu'il nous fallait nous adapter aux évolutions du marché informatique. Et ainsi permettre à un vaste public de profiter des productions de CD-ROM librement diffusées à ce jour, regroupant des milliers de fichiers aux formats FLI, par exemple. Enfin, de permettre un échange de données, ou bien encore d'ouvrir la diffusion de travaux sur d'autres systèmes que le nôtre.

Les players

Les formats FLI, FLC (FLx) etc. d'une complexité moindre ont été rapidement adaptés. Ainsi une multitude de players du domaine public ont vu le jour, derrière de grandes signatures comme Brainstorm, ou encore Frédéric Aloé. La majorité d'entre eux étant tout de même très spécifiques au Falcon030, puisque le FLI est un format gérant jusqu'à 256 couleurs affichées. Vous en trouverez facilement sur les BBS français, ou sur le 3615 STMAG, fonctionnant uniquement sous GEM, sous TOS, en True Color etc. Certains même non content d'avoir réussi un player de qualité, ont même été jusqu'à ajouter des fonctionnalités sonores, comme FLI-View, d'Olivier Lebarilier, qui se permet de jouer une animation FLI en même temps qu'un module SoundTrack, sans ralentir les temps d'affichage.

Côté MPEG, il subsiste une nécessité de puissance que le DSP du Falcon030, dans la majorité des cas, aura largement soulagé. Ainsi aussi bien en noir et blanc, qu'en couleur, vous trouverez aussi facilement des players de qualité, permettant des affichages à 25, voir 30 images par seconde. Hélas à ce jour aucun player n'a été capable de joindre le son à l'animation. Quelques utilitaires vous permettrons simplement de récupérer la source sonore dans un format facile à écouter sur nos machines.

Pour ce qui est du QuickTime, comme de l'AVI, à notre connaissance seul l'auteur de GemView a eu le courage de réaliser l'adaptation de players pour ATARI. Les rendus sont plutôt médiocres que ce soit sur Falcon030 comme sur le Médusa. Le cap des 1 à 2 images par seconde est difficile à passer ... Mais de nouveaux développements sont en cours, et nous ne manquerons pas de vous en tenir informé !

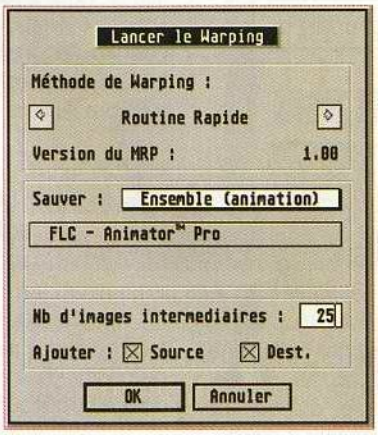


Les makers

Tout cela c'est bien joli mais comment faire nos propres animations sur Atari ? Pour cela plusieurs possibilités vous sont offertes, aussi bien dans le domaine public qu'avec des outils commerciaux.

Commerciaux

Les logiciels commerciaux producteurs d'animations, dans des formats standards, sont en général des logiciels générateurs d'images. Ainsi, APEX Média intègre des options de morphing, et vous permettra donc de produire des animations aux formats FLx. Il en va de même avec DFORM pour le morphing et le warping, avec le format FLC. Tous deux profitent de la génération d'images calculées pour produire une animation de façon automatique. Certains utilitaires de raytracing permettent aussi se type de travail, mais le plus souvent il faut bien avouer qu'il est difficile de trouver autre chose que des producteurs d'images séquencées. C'est le cas de NeoN 3D, Morpher, Cloe etc. Il faut également noter la présence de RAINBOW II qui permet de monter des animations, de les déplacer sur un "diaporama" et de mettre du son dessus ainsi que de TOKI LINE TEST qui permet de caler du son sur des animations, mais feront cela avec leurs propres formats d'animation et sans player externe.



Domaine Public

Ce sont donc les outils du domaine public qui nous sauvent la mise, avec la possibilité, de justement travailler avec des séquences d'images. Deux outils majeurs sortent du lot, de par leur simplicité d'utilisation, mais aussi par ouverture vers de nouveaux horizons de rendus.

GIF2FLI est un parfait exemple. Il vous donne l'accès, au travers d'un programme en TTP, à la génération d'une animation FLI ou FLC directement depuis une séquence d'images GIF. Vous pouvez donc ainsi mêler des documents d'origines diverses, les travailler avec vos outils favoris, puis produire une animation de qualité. Vous paramètrerez les dimensions du rendu, la vitesse d'affichage, la qualité de la palette etc. Bref le kit parfait pour faire rapidement une animation saisissante.

FEVER, quant à lui, est le premier logiciel pour ATARI permettant la génération d'animations au format MPEG. Il en existe plusieurs versions adaptées à votre environnement de travail : 68000, 68030, FPU; qui permettront donc à tout le monde d'exploiter au maximum la puissance de sa machine. Cette fois-ci, le logiciel est interfacé agréablement sous GEM, et réalise pour vous l'interprétation de vos paramètres pour le TTP. Les séquences originales pourront provenir de formats variés (TGA, GIF etc.), et en quelques clics vous permettre de générer des animations gigantesques. Le logiciel gère d'ailleurs des formats pour le moment encore non adaptés à l'Atari de façon à permettre leurs utilisations sur d'autres stations. En revanche il n'intègre pas encore de gestion sonore. Mais comme aucun player sur nos machines ne les gère, c'est un détail dont on peut faire abstraction.

Conclusion

La route est tracée, mais pas encore achevée pour nous donner la pleine possession de l'animation standardisée sur Atari. De bons outils sont à notre disposition, mais la lecture de formats très communs se fait encore attendre. Reste qu'il nous faut faire avec les moyens du bord qui nous permettent de ne pas nous laisser complètement distancer, et encourager les développeurs pour encore plus de prouesses techniques ! A bon entendeur ...

Hervé PIEDVACHE

M&E

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

pratique

euh ! c'est quoi le titre ?

Et nous voici repartis pour des nouvelles aventures concernant les développements de RIM, WIM etc. Malheureusement je ne vais pas vous fournir cette fois toutes les informations promises la dernière fois, faute de temps ! Ainsi VOILA !, le logiciel Intégrateur Multimédia est en bonne voie. J'en ai un exemplaire sur l'écran à côté de moi, mais les ressources sont encore en monochrome : pas assez jolies pour mériter une capture d'écran dans une si belle revue ! Un designer est en train de faire toutes les icônes couleurs etc... cela devrait être superbe, mais il faut encore un peu de patience !

VIDI-12.

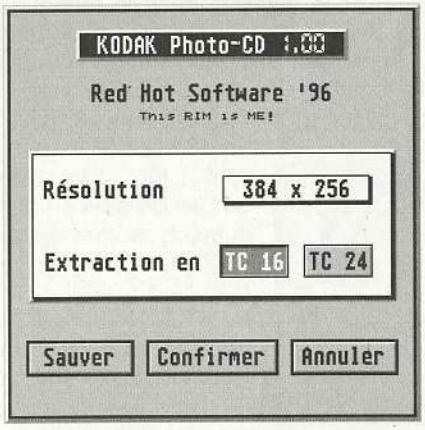
Là encore, un peu de déception car si le module est terminé, je n'ai pas réussi à en avoir un exemplaire, ce qui ne me permet pas de vous en fournir de copie d'écran. Mais c'est promis, le mois prochain il y aura un essai complet de ce module qui devrait ravir les possesseurs de la carte VIDI-12, qui pestent trop souvent sur le logiciel d'origine !

STYLUS couleur.

Le retour : un bug s'était glissé dans le module qui a été fourni aux utilisateurs : lorsque l'on place une image autre part que sur le bord gauche de la feuille, l'impression est détériorée et se fait par bande. C'est corrigé, évidemment ! L'impression en 720DPI avec économie d'encre est en cours de développement. Des infos supplémentaires le mois prochain. En fait j'ai l'impression que tout va se concentrer pour les quelques semaines qui vont venir, ça va encore être difficile de tout tasser...

SCANNER MUSTEK Simple Passe

Le driver est enfin terminé ! Ce fut long et douloureux ! Annoncé dans le précédent ST MAG ce driver permet le pilotage de scanner MUSTEK PARAGON 600DPI Simple Passe. Il comporte plusieurs améliorations par rapport aux modules pour le scanner trois passes, entre autres l'estimation des dimensions en temps réel : l'utilisateur change à la souris les



dimensions de la zone qu'il désire scanner, en bougeant le petit carré symbolisant cette zone, et les dimensions changent en temps réel. Attention, il n'est pas possible d'utiliser ce module Simple Passe sur un scanner 3 passes : les scanners eux-mêmes sont différents, ce n'est donc pas une simple évolution logiciel, mais un module s'adaptant à un autre scanner.

PHOTO-CD

Ce module était attendu depuis bien longtemps. Les possesseurs de lecteur de CD-ROM sont désormais assez nombreux sur ATARI, ils possèdent généralement quelques CD avec des images CD-PHOTO, ou bien ils ont fait tirer les photos des vacances sur CSD, mais pas de RIM pour les lire !

C'est chose faite désormais avec un module RIM PCD. Celui-ci est paramétrable ce qui permet de choisir la résolution de l'image. En effet les images CD-Photo se trouvent sur le CD sous forme d'un seul gros fichier, qui contient plusieurs fois la même image, mais dans des dimensions différentes, appelées assez souvent BASE.

Dans son formulaire de paramétrage le RIM propose de sélectionner un format parmi 3, à savoir 192 par 128, 384 par 256 ou 768 par 512. Le RIM propose également de lire l'image en True Color 24 bits ou en True Color 16 bits, ce qui permet d'économiser de mémoire pendant la lecture, ce qui est intéressant compte tenu de la taille des fichiers.

Ces choix sont sauvegardables ou bien l'utilisateur peut simplement confirmer : les choix seront alors perdus lorsqu'il quittera le logiciel gérant les RIM.

A noter que le RIM charge l'image petits morceaux par petits morceaux ce qui permet de charger une image même si on ne dispose pas de beaucoup de mémoire, heureusement !

NOUVELLES LICENCES

Une licence a été accordée aux USA à l'auteur d'un navigateur Internet, tandis qu'un kit développeur et utilisateur RIM/WIM vient d'être envoyé en Allemagne à Alexander CLAUS,

l'auteur de CAB, le viewer HTML et d'OCR... De très bonnes nouvelles versions en perspectives !

L'INTERVIEW

Ce mois-ci nous avons rencontré Fabrice GUILLET. Vous ne le connaissez pas ? Attendez un peu...

Présentation (nom, prénom, age...)

Guillet Fabrice, 21 ans, grosses couilles, the best of programmor

Quels sont tes occupations favorites ?

Programmation, musique, sport, lecture (Stephen King entre autres).

Depuis combien de temps programmes-tu ?

En tout : 7 ans, répartis en 5 ans de bidouille et 2 années plus professionnelles.

En quel langage, et avec quoi comme matériel ?

Comme langage j'utilise le C et le C ++. Je programme sur PC et sur FALCON. Sur ce dernier j'utilise PURE C et INTERFACE pour construire les ressources.

Quels sont les logiciels que tu as déjà réalisés ?

Sur ATARI pas vraiment de logiciels mais des modules RIM tel qu'un générateur d'images fractales et un driver de scanner à plat MUSTEK SCSI.

Sur quoi travailles-tu actuellement ?

Sur un intégrateur Multimédia pour la gamme ATARI. C'est sur cette machine mon premier gros logiciel. Voilà ! (c'est son nom) permet de créer des présentations multimédia avec des arborescences, des images des sons etc. C'est un gros développement pour lequel l'organisation du travail est primordiale, tout comme la documentation du code, des sources etc.

Utiliser les modules RIM, WIM, le MEMORY-MANAGER et le TRM, qu'est ce que ça apporte à Voilà ! ?

Cela lui donne d'abord un apport pour son évolution future, puisque le nombre des modules ne cesse d'augmenter et une notoriété grâce à ce système qui a déjà fait ses preuves. De plus, il serait assez dommage de refaire à la main toutes les routines de chargement qui existent déjà sous forme de RIM par exemple ! Le marché ATARI est tellement faible qu'il convient de ne pas passer trop de temps sur un projet si l'on veut qu'il y ait encore des utilisateurs potentiels au moment de sa sortie !

Est-ce que c'est dur à utiliser ?

Non, ce n'est pas si dur, il faut seulement bien étudier les docs et ne pas hésiter à demander des coups de main quand c'est nécessaire !

Comment peut-on acquérir VOILA ! ?

Le logiciel ne sera disponible que courant juillet et sera ajouté à la gamme de logiciel proposé par PARX. Je pense qu'il en sera question dans ST MAG !

As-tu d'autres développement en vue ?

Non, pour l'instant VOILA ! monopolise mon temps et mon esprit. Je pourrai y penser après la réalisation de VOILA ! mais pas avant !

Le mot de la fin ?

J'espère que mon logiciel intéressera beaucoup de gens et qu'ils en apprécieront l'utilisation.

Merci d'avoir répondu à ces quelques questions.

Pierre Louis LAMBALLAIS

LES LOGICIELS PARX ? VOTRE ATARI LES ADORE !

D2M 2.55

La référence en matière de dessin bitmap sous GEM. Du ST au Falcon030, mais aussi GEMulator et MagiCMac, dans toutes les résolutions avec 1Mo de mémoire minimum. Plus de 100 modules d'import / export, pilotage de scanners, impression couleur, digitalisation vidéo ...

D2M 2.55 ..... 690 F
Mise à jour D2M 2.0a ⇨ D2M 2.55 ..... 100 F
avec nouvelle documentation.

DFORM 1.52

Logiciel de Morphing: transformation, et de Warping: déformation d'images. Vitesse adaptée de façon optimale au matériel ATARI. Images travaillées en 16 millions de couleurs, pour un rendu parfait sous forme d'animations ou de succession d'images.
DFORM alie puissance des modules ME: plus de 100 modules d'import / export d'images, impression couleur etc. et souplesse d'exécution.
Pour toute machine de la gamme équipée de 2Mo mini.
DFORM ..... 450 F

CD-RECORDER

Créez et distribuez vos propres CD-Audio ou CD-ROM. Archivez toutes sortes d'informations, photos, sons, bases de données, etc. Un logiciel indispensable pour les petites productions de CD-Audio et la préparation de Masters ! Fonctionne sur ATARI TT030 et Falcon030.

CD–Recorder ..... 2 110,00 F
Philips CDD2000 + CD-Recorder ..... 7 490,30 F
Yamaha CDE100 + CD-Recorder ..... 12 906,80 F
Yamaha CDE102 + CD-Recorder ..... 8 853,60 F
HP 4020e + CD-Recorder ..... 7 913,90 F

MODULES D'IMPRESSION COULEUR

BJC 600, Epson Stylus Color ..... 211,05 F
BJC 4000, HP500C, 550C, 560C ..... 180,90 F
BJC 70 ..... 144,75 F

Drivers WIM fournis avec PICCOLO permettant : choix du papier, sortie couleur ou N&B, séparation quadri, tramage, zoom optimisé, placement du document...

SCANNERS (ST/TT/FALCON)

Scanner Mustek 600 dpi A4 16M coul. ..... 2 950 F
Scanner Mustek 600SP dpi A4 16M coul. ... 3 350 F
Scanner à main 400 DPI 256 niv. de Gris ..... 990 F

PARX

PARX
9, rue du Pin Doré
F–53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

PICCOLO est une version réduite de D2M
Les pilotes des périphériques sont également disponibles séparément (nous contacter)
Frais de port : 30 F, logiciel / 100 F, scanner – imprimante & graveur de CD-ROM
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

PRATIQUE

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

fin de série ?

Nous voici repartis pour un article destiné aux débutants ! Normalement cette série devrait toucher à sa fin, puisque nous avons fait le tour d'à peu près tout ce qu'il faut savoir pour manipuler correctement une machine ATARI, connecter une imprimante, un disque dur, un lecteur de CD ROM etc... cet article sera donc consacré à faire un tour d'horizon des quelques "trucs" de base, en se fondant sur les questions qui reviennent assez souvent de la part des utilisateurs.

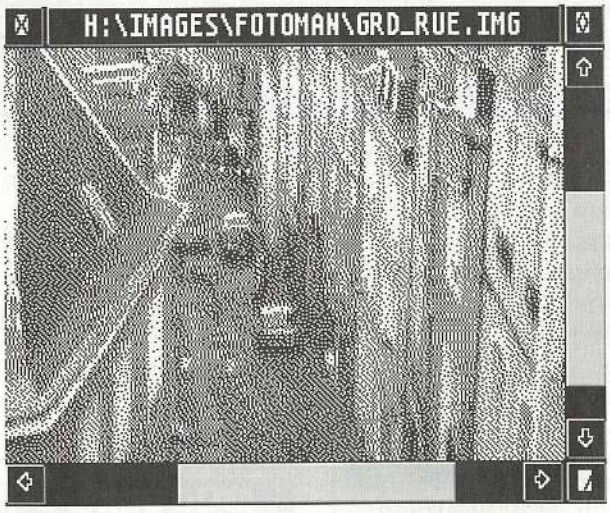
VOCABULAIRE

C'est un des éléments les plus importants. Souvent lorsque l'on veut demander des conseils, des trucs et astuces, on est bien embêtés parce qu'on ne sait pas comment exprimer la demande. Quelques éléments simples de vocabulaires doivent permettre une communication plus facile :

Le menu, c'est l'ensemble des bandes qui vont se dérouler à partir du haut de l'écran quand vous allez amener la souris dessus. Le menu est généralement en haut de l'écran. Il y a parfois des menus en fenêtre. Dans tous les cas les menus ont des titres et quand on les déroule, on voit les "entrées" les "choix" ou les "options" des menus. On dit ainsi "sélectionnez l'option "Formater" du menu "Fichier"".

Les icônes : se sont de petits dessins sur lesquels on peut cliquer. C'est le cas de la poubelle sur le bureau de l'ATARI. On peut cliquer dessus, c'est-à-dire mettre la flèche de la souris dessus, et appuyer une fois sur le bouton gauche de la souris (car par défaut le clic souris se fait avec le bouton de gauche de la souris). On peut déclencher une autre action en double cliquant dessus, c'est-à-dire en cliquant deux fois rapidement. On peut déplacer les icônes en enfonçant le bouton de la souris au moment où la flèche est sur l'icône puis en déplaçant la souris sans relâcher le bouton.

Les formulaires : ce sont des surfaces carrées ou rectangulaires avec des éléments permettant de dialoguer. Sur le bureau de l'ATARI, sélectionner l'option "Informations..." du menu "Bureau".



Vous voyez apparaître un formulaire. Il a un bouton, nommé "Confirmer" sur lequel vous pouvez cliquer pour sortir. Si vous sélectionnez l'option "Nouveau dossier" du menu "Fichier" vous voyez apparaître un formulaire avec deux boutons et un champ éditable c'est-à-dire une zone pour que vous puissiez y taper quelque chose. La particularité de l'ATARI, comme du MACINTOSH, c'est que le principe de fonctionnement d'un bouton est toujours le même. Que ce bouton soit dans un formulaire ou dans un autre, il fonctionne pareil. Idem pour les champs éditables : on peut les effacer avec la touche ESCAPE (en haut à gauche de votre clavier), effacer le caractère d'avant avec BACKSPACE, celui sur lequel se trouve le curseur avec DELETE, passer au champ éditable suivant avec les flèches ou avec la touche TAB, ou en cliquant dessus etc.

Les boîtes d'alertes : ce sont des mini-formulaires qui présentent généralement une petite icône décorative en haut à gauche. C'est un point d'interrogation, un point d'exclamation, un panneau STOP... Ces mini-formulaires proposent un, deux ou trois choix sous forme de boutons, ou vous informent simplement de quelque chose.

Le sélecteur de fichier : c'est un formulaire spécial. C'est lui qui s'ouvre lorsque vous chargez un document. Il permet de se déplacer d'un lecteur à l'autre, de rentrer dans les dossiers et de choisir le document.

Les fenêtres : ce sont de grandes surfaces contenant des informations. Par exemple, ce qui s'ouvre lorsque vous double-cliquez sur une icône d'un lecteur de disquette (A ou B), c'est une fenêtre. C'est une vue sur des informations. Cela peut contenir un dessin, un texte etc. En haut la fenêtre possède une barre grisée, avec son titre. En cliquant et en tenant cette barre, on peut déplacer la fenêtre : c'est la barre de déplacement. En haut à gauche de la fenêtre il y a un bouton de fermeture, permettant de fermer la fenêtre. En haut à droite un bouton permet de la mettre à sa taille maximale ou de la faire revenir à sa taille précédente. En bas à droite se trouve le bouton de changement de taille. En le tirant on change les dimensions de la fenêtre.

Reste les ascenseurs ou "sliders". On peut les bouger en les attrapant à la souris, en cliquant sur les flèches ou en cliquant juste en dessus ou en dessous. Les sliders, par leur taille, indiquent la proportion du document actuellement visible compte tenu de la taille de la fenêtre.

Tous ces éléments de vocabulaires peuvent paraître superflus. Il n'en ait rien car entre "quand je tape mon nom et ça marche pas" et "je sélectionne l'entrée "Nouvelle fiche" du menu "Dossier", dans le formulaire qui s'ouvre, je tape mon nom et une boîte d'alerte me dit "Vous devez d'abord renter votre code secret", il n'y a pas à dire, la seconde description est plus claire, surtout lorsque vous dialoguez au téléphone...

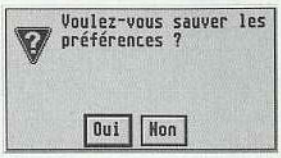
SOURIS

Sans ce petit animal, impossible de se servir de l'ATARI car quasiment tout se fait en déplaçant la souris, en cliquant etc. La souris doit être posée sur une surface assez lisse, faisant au minimum 20 cm par 20 cm environ. Vous pouvez acheter un tapis souris (quelques dizaines de francs) ce qui permet de garder une surface correcte et aussi de bien délimiter celle-ci ! La souris fonctionne sur un principe simple : une sphère métallique, assez lourde, est recouverte de caoutchouc pour mieux adhérer. Elle dépasse légèrement sous la souris, de façon à frotter sur le tapis et donc à rouler. A l'intérieur de la souris se trouvent 2 petits rouleaux qui frottent sur la sphère. Quand celle-ci roule, elle fait tourner les petits rouleaux. Ceux-ci entrainent des petites roues qui comptent le nombre de tours des rouleaux. Il y a un rouleau pour les déplacements de gauche à droite, et un pour les déplacements en avant et en arrière. Un troisième petit galet vient faire pression sur la sphère pour la plaquer sur les deux rouleaux.

Deux conclusions s'imposent d'elles-mêmes :

1) Puisque c'est la rotation de la sphère qui fait bouger les rouleaux et donc qui donne l'indication du mouvement à l'ordinateur (avant arrière devenant alors bas haut sur l'écran), si on soulève la souris, la sphère ne tourne plus et donc la flèche de la souris ne bouge plus ! On doit donc toujours poser la souris sur la table pour la bouger et obtenir un mouvement, mais quand on est au bord de la table, on peut lever la souris pour la déplacer sans créer de déplacement au niveau de la flèche.

2) Puisque la sphère roule sur la table ou le tapis, et quelle est caoutchoutée, elle ramasse la poussière, les saletés, et les dépose sur les rouleaux. Résultat, les petits rouleaux s'encrassent et tournent moins bien, ce qui provoque des déplacements irréguliers de la souris. Pour corriger cela, il faut retourner la souris, faire glisser délicatement le cache qui maintient la sphère. Nettoyez celle-ci et nettoyez également les petits rouleaux avec un coton-tige imbibé d'alcool par exemple. Séchez les petits rouleaux une fois qu'ils sont propres. Il est inutile de retirer les vis qui tiennent le capot de la souris.



A noter que si les rouleaux sont oxydés ou abîmés, le déplacement de la flèche de la souris ne sera jamais plus régulier. Il vaut mieux alors changer de souris !

CLAVIER

Autre élément pas spécialement fragile mais quand même... déjà, ce n'est pas la peine de taper fort sur le clavier. Si vous tapez fort sur le "A" cette lettre ne sera pas plus grosse qu'en tapant doucement ! De temps en temps un coup de chiffon avec un produit nettoyant pas trop corrosif (du nettoyant à vitre par exemple) sur les touches, permet de redonner un peu d'éclat à votre clavier. Si vous voulez le nettoyer plus en profondeur, il faut démonter la machine : retournez celle-ci et défaites les 7 vis. Il y en a 3 au niveau du clavier et 4 à l'arrière. Attention, les 4 à l'arrière sont dans des logements légèrement carrés et il y en a une sous le sceau de garantie de la machine. Comme votre machine n'est sûrement plus sous garantie, pas de problème... Les deux autres vis dans des logements ronds maintiennent le lecteur de disquette : inutile de les retirer !

Une fois le capot retiré, vous pouvez débrancher le clavier pour le nettoyer plus facilement. N'essayer pas de retirer toutes les petites vis de l'envers du clavier, vous vous retrouveriez avec plein de pastilles de caoutchouc sur le pied, et cette manoeuvre dépasse le cadre de la rubrique débutant !

CONNECTEUR JOYSTICK

Un élément source de problèmes : lorsque vous retournez votre ATARI, vous constatez que sous le clavier se trouvent les connecteurs permettant de brancher la souris et le joystick. Ces connecteurs posent deux problèmes. D'abord ils ne sont pas facilement accessibles, mais ça, nous n'y pouvons pas grand-chose. L'autre problème c'est que ces connecteurs ne sont pas fixés par des vis, mais tiennent simplement par le fait que les tiges métalliques servant de contact, sont soudées sur le circuit imprimé. Résultat, si vous branchez et débranchez très fréquemment la souris ou le joystick, les petites tiges métalliques se décollent du circuit imprimé et il y a des faux contacts : le souris ne fait plus que monter, le bouton feu du joystick ne fonctionne plus, etc. Il existe deux solutions à ce problème, une préventive, l'autre curative.

La solution préventive consiste à acquérir de petites rallonges de joystick. Ce sont des petits câbles de quelques centimètres de long. A un bout vous les branchez sur le clavier, et à l'autre vous branchez la souris ou le joystick. Ainsi vous ne détériorez pas les connecteurs, l'effort de connexion se faisant sur ces petites rallonges.

L'autre, curative, consiste à démonter complètement le clavier et à ressouder les connecteurs, ou bien, plus radicalement à déporter ceux-ci sur le côté du clavier. Si à chaque manipulation d'un fer à souder vous vous brûlez, ce n'est pas pour vous...

LECTEUR DE DISQUETTE

C'est le dernier élément simple que vous pouvez entretenir. Evitez les disquettes de mauvaise qualité, et n'essayez pas de faire griller vos toasts en les enfonçant de force dedans. Vous rigolez ? Je dois vous dire que j'ai vu arriver en réparation des machines dont le lecteur de disquettes était plus rempli de croutes de pain que mon grille-pain... Le lecteur de disquette comporte deux têtes de lecture/enregistrement, l'une au-dessus de l'autre, accédant chacune à une face de la disquette. Vous pouvez éventuellement essayer de les nettoyer avec un coton-tige mais c'est une opération très délicate. En tout cas, n'essayez JAMAIS de les démonter ! L'orientation des têtes est un élément très important. En les déplaçant vous n'avez strictement aucune chance de les remettre dans leur état initial. Le résultat c'est qu'il deviendra impossible de relire les anciennes disquettes et que les nouvelles que vous formaterez ensuite, seront illisibles sur les autres lecteurs. A noter que souffler un bon coup dans le lecteur permet de retirer les poussières et que ça suffit bien souvent en cas de disfonctionnement. Ensuite, compte tenu du prix d'un lecteur neuf, la réparation ne vaut généralement plus tellement la peine.

J'espère que ce rapide tour d'horizon vous aura un peu aidé. Manipuler la machine, faites des essais et amusez-vous bien !

Pierre Louis LAMBALLAIS

COMMUNICATION

dirigé par François PLANQUE

INTERNET quel avenir ?

Certains d'entres vous achètent peut-être Libération de temps en temps. Tous les Vendredis, ce journal consacre quelques-unes de ces pages à un dossier "Multimédia". Dans le numéro 4656 du 10 mai dernier, Jean Louis Gassée (ex numéro 2 d'Apple et actuel patron de Be) faisait part dans sa chronique "Vue de la Silicon Valley" des analyses de Bob Metcalfe, un des inventeurs d'Internet et fondateur de 3Com. D'après celui-ci, en 1996, Internet va s'écrouler, d'une part du fait de la surcharge du matériel (les serveurs centraux d'Internet n'auraient été prévus que pour un trafic égal à moins de 30% du trafic actuel), d'autre part du fait du logiciel, pas assez protégé et à la merci, à la fois d'éventuels saboteurs, mais aussi des nombreux bugs...

S'il a raison, vu la mode actuelle et l'utilisation de plus en plus professionnelle du net, il risque d'y avoir du grabuge...

Marc ABRAMSON

pratique

le language html (2)

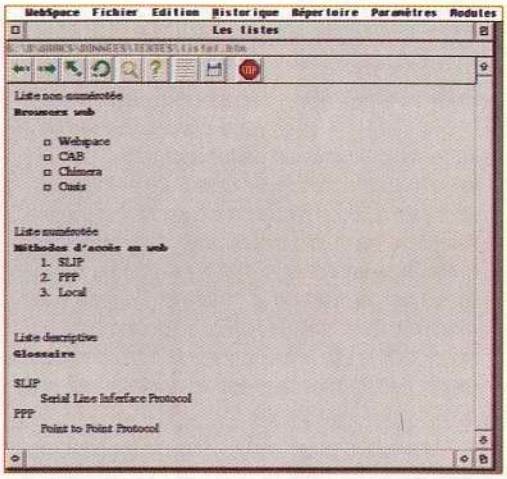
Après avoir fait connaissance des commandes de base, nous allons cette fois-ci approfondir les notions de base. Les secrets des plus belles pages sont désormais à votre portée.

LES LISTES

Il s'agit d'une méthode simple et efficace de présentation de données. Il en existe 3 types : listes descriptives, numérotées et non-numérotées. Voici un exemple de document faisant appel à ces différentes possibilités.

```
‹html›‹head›‹title›
Les listes
‹/title›‹/head›‹body›
Liste non-numérotée‹br›
‹b›Browsers web‹/b›‹br›
‹ul›
‹li›Webspace
‹li›CAB
‹li›Chimera
‹li›Oasis
‹/ul›
‹p›Liste numérotée‹br›
‹b›Méthodes d'accès au web‹/b›
‹ol›
‹li›SLIP
‹li›PPP
‹li›Local
‹/ol›
‹p›Liste descriptive‹br›
‹b›Glossaire‹/b›
‹dl›
‹dt›SLIP
‹dd›Serial Line Interface Protocol
‹dt›PPP
‹dd›Point to Point Protocol
‹/dl›
‹/body›‹/html›
```

Les listes numérotées et non-numérotées ont pratiquement la même structure : la première est encadrée par les balises ‹ul› et ‹/ul› (unordered list), et la seconde par ‹ol› et ‹/ol› (ordered list). Entre ces deux balises, la syntaxe est la même : ‹li› marque le début de chaque entrée de la liste. La balise ‹li› a un double effet : d'une part, elle provoque un saut de ligne, et d'autre part, elle place une marque en tête de ligne pour les listes ‹ul› et un numéro (automatiquement incrémenté) pour les listes ‹ol›.



Les listes descriptives conviennent particulièrement pour les définitions, les glossaires et les notes de bas de page. Sa syntaxe est différente. La liste est encadrée par les balises ‹dl› et ‹/dl› (description list). La balise ‹dt› marque le terme à définir, tandis que ‹dd› marque la définition du terme en questions.

Les listes sont automatiquement indentées, c'est-à-dire que le texte est décalé à droite, ce qui en facilite la lecture. Elles peuvent contenir des liens hypertexte (les liens peuvent être faits sur n'importe quel type d'objet). Il est de plus possible d'imbriquer les listes numérotées et non-numérotées et même de les mélanger comme le montre l'exemple suivant (le nombre de niveaux d'imbrication peut être bien plus élevé).

```
‹html›‹head›‹title›
Les listes (suite)
‹/title›‹/head›‹body›
‹b›Exemple de liste mixte‹/b›‹br›
Modèles d'ordinateur‹br›
‹ol›
‹li›Atari
  ‹ul›
  ‹li›ST
  ‹li›TT
  ‹li›Falcon
  ‹/ul›
‹li›Apple
  ‹ul›
  ‹li›Macintosh
  ‹li›Power Mac
  ‹/ul›
‹li›Unix
  ‹ul›
  ‹li›Sun
  ‹li›Silicon Graphics
  ‹/ul›
‹/ol›
‹/body›‹/html›
```

Il est recommandé, d'indenter le texte source, comme cela a été fait ici. Cela ne modifie en rien l'affichage par le browser html, mais clarifie gran-

dement le code html lors de la création de la page.

LES LIENS HYPERTEXTE

Ils étaient présentés sommairement le mois dernier. Comme, nous l'avons dit plus haut, des liens peuvent être faits sur n'importe quel type d'objet : texte, titres, images. Dans tous les cas, il suffit d'encadrer l'objet que l'on peut déclarer en tant que lien par les balises ‹a href="nouvpage.htm"› et ‹/a›. "nouvpage.htm" est le nom de la page html qui sera chargée lorsque vous cliquerez sur l'objet présent entre les deux balises.

Si vous avez sauvé le premier exemple de cet article sous le nom "liste1.htm" et le second sous le nom "liste2.htm", le code html suivant vous permettra de choisir l'exemple que vous voulez voir affiché. Attention, les différentes pages doivent être toutes dans le même répertoire.

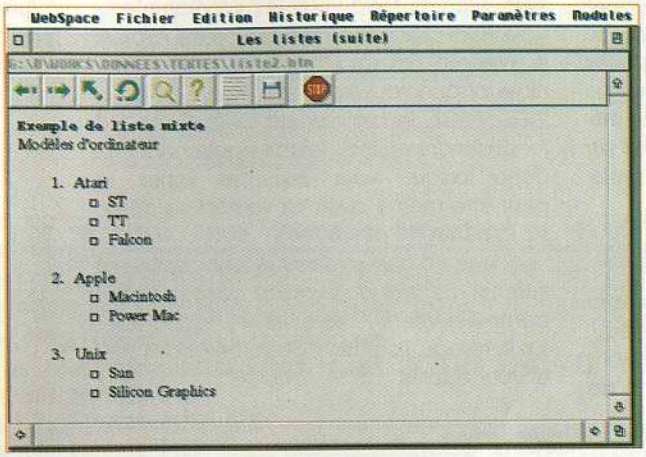
```
‹html›‹head›‹title›
Les listes (suite)
‹/title›‹/head›‹body›
‹h3›Choisissez un exemple de liste‹/h3›
‹a href="liste1.htm"›
Présentation des trois types de listes
‹/a›‹br›
‹a href="liste2.htm"›
Imbrication de listes de types différents
‹/a›‹br›
‹/body›‹/html›
```

LES IMAGES

Le placement d'une image dans la page html se fait par la commande ‹img src="image.gif"›, elle peut aussi recevoir les paramètres optionnels alt et align. Alt permet de définir un texte de remplacement si l'image n'a pas pu être chargée (si elle n'est pas disponible ou si le browser n'est pas configuré pour les charger). Quant à align, il permet de définir la position de l'image par rapport au texte, il peut prendre les valeurs suivantes.

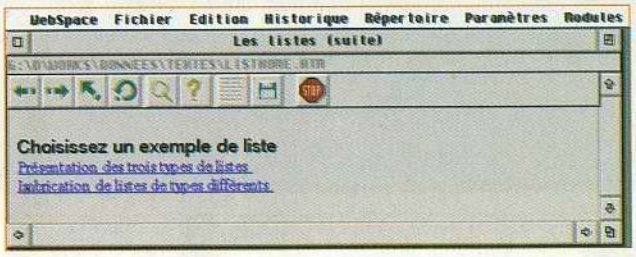
right : image à droite du texte
center : image centrée
left : image à gauche du texte
top : texte en haut de l'image
middle : texte au milieu de l'image
bottom : texte au bas de l'image

Certains browsers html (dont Netscape, ce qui est impardonnable) n'interprètent pas correctement le centrage des images par la méthode ‹img src="image.gif" align=center›, il faut alors procéder ainsi: ‹center›‹img src= image.gif›‹/center›, cette seconde méthode est garantie compatible avec tous les browsers. Si vous voulez que l'image soit détachée du texte, n'oubliez pas de la faire précéder et suivre par la balise ‹p›, sinon l'image se retrouve intégrée au texte, ce qui peut se révéler disgracieux.



En guise de résumé, voici un exemple de commande de placement d'image : ‹p›‹center›‹img src="image.gif" alt= texte de remplacement›‹/center›‹p›. Notez que ‹p›‹center› peut être remplacé par ‹p align=center› si ‹p›‹/center› est remplacé par ‹/p›. Les deux méthodes sont équivalentes mais la première est préférable car plus universelle.

Définir une image en tant que lien est très simple puisqu'il suffit d'encadrer l'image par les



balises de liens : ‹a href="suite.htm"›‹img src="image.gif"›‹/a›. L'image apparaît alors encadrée par la même couleur que les liens texte, c'est-à-dire généralement du bleu.

LES FICHIERS SUR LE DISQUE

Depuis le début, les exemples présentés nécessitent la présence des différentes pages html et des images associées dans un seul répertoire. Dans le cas d'un serveur conséquent, il devient rapidement nécessaire d'organiser de façon structurée les pages html et les images dans un système de répertoires hiérarchiques.

Tout d'abord, vous pouvez définir le chemin à un fichier, soit de façon absolue "d:\web\html\home.htm", soit de façon relative "catalog\cat_home.htm". Il est recommandé de n'utiliser que des chemins relatifs : dans ce cas, il est possible de recopier un serveur html sur un autre disque, sur un CD-ROM, sur un serveur web "on-line", sans devoir modifier les noms de fichiers présents dans l'ensemble des pages html du serveur.

Pour ceux qui ne sont habitués qu'aux chemins relatifs, voici comment procéder. Supposons que la page d'accueil de votre serveur web, qui se nomme "d:\web\html\home.htm", permettre l'accès à la page de présentation du catalogue de vos productions. Comme, il s'ensuit des descriptions détaillées, il est préférable de créer un répertoire "catalog" contenant l'ensemble du catalogue. La page d'accueil du catalogue se nomme alors "d:\web\html\catalog\cat_home.htm". Plutôt que d'utiliser ce nom dans le lien hypertexte, utilisez le nom relatif "catalog\cat_home.htm". Le serveur web reconstitue automatiquement le nom absolu en concaténant le répertoire courant "d:\web\html\" avec le répertoire relatif "catalog\cat_home.htm", le tour est joué!

Si vous devez remonter l'arborescence, c'est aussi simple. Exemple: Vous proposez un retour au sommaire depuis votre catalogue, vous voulez donc depuis la page "d:\web\html\catalog\cat_home.htm" proposer un lien vers la page "d:\web\html\home.htm". Il suffit de spécifier le lien relatif suivant : "..\home.htm", ".." signifie "remonter d'un niveau dans l'arborescence. Il est possible de remonter de plusieurs niveaux ni nécessaire, puis de repartir dans un autre répertoire : "..\..\images\image1.gif

ON-LINE

Nous arrivons au terme de cet article, nous vous expliquerons donc la prochaine fois comment mettre on-line" vos créations (ainsi que comment créer des tableaux). Veillez donc déjà, à rendre compatibles UNIX vos pages HTML. Ceci est très simple : il suffit de remplacer le séparateur de répertoires de type TOS-DOS "\" par le séparateur de répertoire de type UNIX "/". Les exemples du répertoire précédent ne peuvent donc pas fonctionner "on-line", il faut donc par exemple remplacer "catalog\cat_home.htm" par "catalog/cat_home.htm". Ce changement ne perturbera pas la création de pages "off-line" , puisque tous les browsers web savent effectuer la conversion des "/" en "\" lorsque qu'ils fonctionnent en local.

Pascal BARLIER

pratique

se connecter à Internet

Revue de détails des moyens d'aborder Internet ...

Nous n'allons pas repartir dans une revue de détails du réseau Internet, mais plus simplement voir de façon concrète les moyens pour aborder le réseau. En fonction de vos besoins, de vos nécessités éventuelles, nous étudierons les applicatifs à votre disposition sur ATARI. Nous commencerons par une présentation de cet univers de façon succincte.

Les systèmes de connexion

Internet propose différents protocoles de liaisons entre votre machine et le réseau. Pour pénétrer les mailles, et autres méandres de ce support il est important de connaître les systèmes et ainsi choisir le plus adapté. Les providers proposent de plus en plus d'options, qui hélas ne sont pas toujours adaptées aux possibilités de notre système (bien que les logiciels évoluent très rapidement). Ainsi, il faut savoir que tous les providers ne pourront pas satisfaire certaines configurations logicielles pour le moment. Le réseau Internet utilise un ensemble de protocoles de communication qui permettent l'interconnexion de milliers de systèmes entre eux.

Cet ensemble est appelé le Transmission Control Protocol/Internet

bien des connections directes (Telnet), des transferts de fichiers (FTP), de messages (SMTP), de news (NMTP) etc. Pour connecter votre ordinateur sur le réseau il est donc nécessaire d'utiliser des programmes aptes à comprendre le protocole TCP/IP. Ces programmes vont utiliser des protocoles permettant d'appeler Internet au travers d'une liaison série classique. A ce jour il existe principalement deux protocoles majeurs que sont le SLIP (Serial Line Protocol) et le PPP (Point-to-Point Protocol). Le SLIP est plus ancien que le PPP, il est de moins en moins accessible par les providers, et existe sous différentes formules de compressions. Hélas pour nous, à l'heure actuelle, le package le plus simple sur ATARI (STiK/Cab) utilise un SLIP pratiquement désuet. Mais rassurez-vous les programmeurs travaillent d'arrache pied pour faire évoluer le système qui sera peut-être déjà disponible lorsque vous lirez cet article ... (N.D.L.R. : WEB SPACE, le browser de OXO CONCEPT fonctionnant en PPP devrait également être dispo lorsque vous lirez ces lignes, et peut-être même avoir sa version de démo sur la disquette de ce mois).

Il existe d'autres moyens pour accéder à Internet, ou tout du moins à des ressources particulièrement intéressantes disponibles sur le réseau. Pour cela deux méthodes sont envisageables. L'UUCP, pour Unix-To-Unix-Unix Copy ; ce protocole n'a rien de commun avec Internet, il est principalement utilisé pour établir des connections entre deux machines fonctionnant sous Unix. Mais il permet aussi d'établir une liaison avec un réseau utilisant le protocole Unix, et donc de s'ouvrir certaines portes d'Internet. La deuxième méthode consistera à passer au travers d'un BBS (Bulletin Board System), qui vous proposera, en ligne, ou Offline (accès Point ou QWK) des accès à certains services d'Internet.

Internet et ses services

Une fois la connexion examinée, passons rapidement aux services disponibles sur Internet, car tous les logiciels ne donnent pas accès à tous les services disponibles. Il faut donc bien maîtriser votre besoin pour faire votre choix.

Archie

C'est un service d'annuaire électronique qui vous permet de situer des informations sur Internet. Vous pourrez aussi bien utiliser Archie pour localiser des fichiers sur un site FTP, trouver une personne dans le réseau, un site Web de votre choix.

Email

L'Email c'est votre boîte aux lettres informatique personnelle (Electronic Mail). Vous dialoguerez avec le monde entier grâce à cet accès. Vous êtez identifié grâce à une adresse personnelle du type : herve@parx.frmug.fr.net

FTP

Le protocole FTP (File Transfer Protocol) vous permet de vous connecter à de nombreuses machines distantes, de lister les répertoires, et surtout d'envoyer et de recevoir des fichiers. Ainsi vous puiserez dans les gigantesques bases de données de freewares et sharewares du monde entier.

Gopher

C'est le service d'information par excellence, qui au travers de puissants menus, de type hypertexte, vous permettra d'accéder à de gigantesques bases de données, pour rapatrier les données de votre choix jusqu'à chez vous.

IRC

Internet Relay Chat est un protocole (encore un !) qui permet de converser, avec d'autres utilisateurs, à travers Internet en temps réel.

News (Usenet)

On appelle les News un ensemble de conférences (Newsgroup), dans lesquelles des millions de personnes échangent des informations sur des centaines de sujets. On trouve par exemple un Newsgroup Atari français qui est identifié sous le nom : fr.comp.sys.atari.

Telnet

Encore un protocole Internet qui permet de se connecter sur un autre ordinateur comme un terminal classique. Vous pouvez ainsi exécuter des programmes, déplacer des fichiers, lancer des compilations etc.

Web

World Wide Web (WWW), ce qui fait aujourd'hui toute la popularité d'Internet. Gigantesques services hypertextes en arborescence, regorgeant d'informations et de divertissements de toutes sortes.

Le point côté logiciels sur ATARI

NOS/KA9

Accès : Email, FTP, News, Telnet

Interface : Texte

Protocole : SLIP, PPP, UUCP

Ce package vous a déjà longuement été présenté dans STMAG nous n'y reviendrons que brièvement.

Stick/CAB

Accès : Email, FTP, IRC, News, Telnet, Web

Interface : Graphique

Protocole : SLIP non compressé

Le premier package pour ATARI qui fonctionne dans un environnement GEM standard. Equipé d'un browser (Crystal Atari Browser) d'une grande qualité, c'est la solution la plus simple du moment, que nous découvrirons dès le mois prochain dans les moindres détails.

MintNet

Accès : Archie, Email, FTP, Gopher, News, Telnet, Web Interface : Texte/Graphique

Protocole : SLIP, PPP

Le système le plus complet pour accéder à Internet sur nos machines. C'est aussi le plus complexe à mettre en place, et qui nécessite des ressources machine assez importantes.

Minix X11

Accès : Email, FTP, News, Telnet, Web

Interface : Graphique

Protocole : SLIP, PPP

Le comble du vice, installer X11 sous Minix, c'est possible grâce au TAF disk. Package complet à installation automatique permettant de faire fonctionner une configuration parfaite pour Internet. Il vous faudra tout de même de grosses ressources machine, et un bon disque dur !

UPOINT Datei Anzeigen Lesen Schreiben Parameter 06/05/96 19:35:27

UPoint-'light'

OLIVIER BOOKLAGE schreibt: 'Re: Re-Programmation GEM'

```
Path: frmug.fr.net!genesis8!olivier.booklage
From: olivier.booklage@genesis8.frmug.fr.net (OLIVIER BOOKLAGE)
Newsgroups: fr.comp.sys.atari
Subject: Re: Re-Programmation GEM
Message-ID: <8BFC54C.00B000005F.uuout@genesis8.frmug.fr.net>
Date: Wed, 01 May 96 22:36:00 +0100
Distribution: world
Organization: Genesis, the 8bit generation
Reply-To: olivier.booklage@p10.f107.n320.z2.fidonet.org
References: <4m4ag1$a2e@tempo.univ-lyon1.fr>
X-Newsreader: PCBoard Version 15.22
X-Mailer: PCBoard/UUOUT Version 1.20
Lines: 126


Cher Philippe,

Dans un courrier du 30 Apr 96,vous ecriviez :

 PC> Le probl0me du sozobon C est qu'il est plus proche du C unix que des

Bof,juste cette option UNIXMODE qui ,s'il elle n'est pas activee ,ne
derange pas trop.
```

UPOINT

Accès : Email, News

Interface : Graphique

Protocole : UUCP

Upoint Medium est le parfait compagnon de l'accès UUCP. Il vous donne accès à l'Email et aux News de façon extrêmement simple. Entièrement sous GEM aussi bien pour la configuration que pour son utilisation, il gère le protocole MIME pour la gestion d'éléments Multimédias. Un accès UUCP étant nettement moins cher qu'un accès Internet classique ; c'est un produit à ne pas dénigrer. (Shareware)

BBS

Accès : Email, News

Interface : Texte/Graphique

Protocole : Online, QWK, Accès Point

Un modem, un émulateur de terminal au minimum et hop vous passez déjà le premier cap de la consultation Online des News, que l'on trouve maintenant sur beaucoup de BBS. Vous pourrez passer une autre étape en vous équipant d'une configuration de Point, pour accéder à l'écriture des messages, mais aussi au transfert de fichiers, et la découverte d'autres réseaux spécifiques à l'Atari.

Conclusion

Voilà un tour d'horizon qui peut déjà vous donner une idée des configurations possibles, en fonction de vos besoins. Le mois prochain nous étudierons de près le pack STIK/Cab et, avec un peu de chance, un nouveau produit français (WEB SPACE cité plus haut), mais surtout n'hésitez pas à nous écrire pour nous orienter sur les produits qui vous passionnent le plus !

Index

-Accès Point : système évolué d'échanges de messages, d'abonnements et de transferts de fichiers. Principalement utilisé sur des réseaux compatibles FidoNet. (ex.: AtariNet, NeST) –MIME : Multipurpose Internet Mail Extension, protocole permettant d'adjoindre aux messages des fichiers aussi divers que des sons, des images, des animations etc.

-Protocole : description des formats de messages et les règles selon lesquelles deux ordinateurs peuvent échanger des messages.

-Provider : société de service proposant des abonnements d'accès à Internet.

-QWK : système antique d'échanges automatiques de messages au travers d'un BBSur

Hervé PIEDVACHE

nouvelle formule

Un nouveau plaisir...

+ 60 *sharewares inédits par mois à télécharger*

Découvrez toutes les ***démos*** *de l'Atari ST/TT/Falcon !*

Dialoguez *en direct !*

Consultez notre service de ***petites annonces****.*

Consultez les dernières ***news*** *du monde Atari.*

Questionnez *les journalistes de la rédaction.*

3615 STMAG

Éditeur PRESSIMAGE
2,25F/mn

PROGRAMMATION

dirigé par MARC ABRAMSON

pratique

bases pour la CAO (3)

Bienvenue dans le troisième volet de cette saga vectorielle. Au menu du jour, la polygonalisation. Qu'est-ce donc ? Il s'agit tout simplement de transformer toutes les entités que nous avons étudiées précédemment en une suite de segments. On peut ensuite effectuer aisément beaucoup d'opérations très intéressantes dans les applications de CAO: calcul d'aires, de périmètres, tests de boucle, etc.

Il n'y aura ce mois-ci que peu de listing car les routines sont de deux types : les unes sont très simples et vous pouvez les réaliser très facilement (et puis il faut bien s'occuper pendant un mois) alors que les autres routines font beaucoup plus intervenir les techniques de programmation personnelles et dépendent beaucoup de ce que vous voulez faire. Enfin, programmer un système de ce type est une expérience intéressante dont je ne voudrais pas vous priver. Conclusion de l'introduction : au travail !

PRECAUTIONS

Quand on veut travailler avec de grands polygones, il faut commencer par prendre quelques précautions. Tout d'abord, séparer les coordonnées X et Y en deux tableaux distincts. Avantage : on n'a pas les problèmes que l'on peut rencontrer avec la VDI, à savoir des écritures du genre : x = pxy(cpt_couple * 2); et pis: y = pxy(cpt_couple * 2 + 1); ce qui amène malheureusement souvent beaucoup de confusions. Inconvénient : il vaut mieux savoir à l'avance combien de segments on va calculer car la réservation de mémoire est faite dans deux blocs séparés. En effet, si vous utilisez un gestionnaire de mémoire comme le Memory-Manager (de chez PARX, les références sont dans un précédent article), un agrandissement de bloc entraîne obligatoirement le déplacement de tous les blocs suivants. Deux blocs séparés X et Y risquent donc de se gêner lors des manipulations. En fait, il est assez facile de prévoir combien de segments on va utiliser.

La deuxième précaution est de parler de "couples de coordonnées" comme en VDI. C'est une notion simple, claire et sans ambiguïté. Les variables à utiliser sont donc cpt_couple, nb_couple, etc. Il faut surtout éviter de parler de segments car un segment fait deux couples de coordonnées mais deux segments consécutifs font trois couples... (cf. paragraphe "Orientation des entités")

POLYGONALISONS

Pour le segment, c'est facile, vous devez savoir faire. Pour les autres entités, on utilisera d'une manière générale les équations paramétriques des courbes. Pour le cercle de centre (cx,cy) et de rayon R, cela donne :

```
x = cx + R * cos(t)
y = cy + R * sin(t)
```

Pour t variant de O à 2PI. On aura avantage à utiliser la fonction sincos() qui calcule, pour un même paramètre, le sinus et le cosinus. Attention à ne pas se tromper entre la routine angle() qui donne des dixièmes de degrés et les fonctions trigonométriques de votre compilateur qui attendent des radians. On s'aperçoit maintenant de l'intérêt d'avoir oublié le repère écran pour un bon vieux repère mathématique car il aurait fallu renverser le signe de R * sin (t) et cela aurait amené moult bogues et complications.

Pour l'ellipse, c'est exactement la même chose sauf que l'on a deux demi-axes RX et RY. Cela donne :

```
x = cx + RX * cos(t)
y = cy + RY * sin(t)
```

Et voilà une belle ellipse. Attention, il y a encore un piège. Le paramètre t est exprimé en radians mais il ne correspond pas du tout à la position du point courant par rapport au centre de l'ellipse. Ce paramètre est celui utilisé par la VDI, c'est celui que vous calculez avec ell_angle() à partir d'un angle visuel.

Pour les arcs de cercle et d'ellipse, il suffit de faire varier t de l'angle de départ à l'angle d'arrivée en faisant attention à la correction d'angle pour l'arc d'ellipse. Attention, pour l'instant, nous polygonalisons les entités du point ET_FIRST vers le point ET_LAST. Quelques problèmes risquent donc de surgir.

ORIENTATION ET ENCHAINEMENT DES ENTITES

Imaginons que l'utilisateur dessine un segment (AB) en commençant par A. Dans l'entité, le point ET_FIRST est le point A. Lorsque l'on va polygonaliser, on va donc écrire les coordonnées de A puis celles de B. Si maintenant l'utilisateur accroche un deuxième segment au premier en cliquant un point C puis le point B, on obtient le segment (CB) mais lorsque l'on va polygonaliser l'ensemble du contour, on aura les coordonnées successives de A,B,C,B ce qui ne correspond pas du tout à la ligne brisée ABC que l'on sent visuellement. De plus, ce genre de données est inexploitable pour la suite.

Lorsque l'on veut polygonaliser un contour, il faut donc parcourir successivement les entités qui sont enchaînées. Pour cela, je vous conseille d'écrire une routine next_ent() qui reçoit une entité et un point qui est l'une de ses extrémités et qui renvoie l'autre extrémité et l'entité qui y est attachée. Cela donne :

```
int next_ent (FENETRE * fenetre, ENTITE *entite_depart,
```

```
POINT *point_base, ENTITE **entite_suivante, POINT **point-
_suivant);
```

La routine devra renvoyer un flag indiquant si on a pu trouver une entité enchaînée. On pourra ainsi parcourir un contour en appelant next_ent() le nombre de fois désiré et ce de la façon suivante:

```
do
{
	f_ok = next_ent (fenetre, entite_courante, point_courant,
&entite_courante, &point_courant);
}
while (point_courant != point_depart && f_ok);
```

On considérera toujours que la première entité d'un contour est dans le bon sens et on la polygonalisera donc de ET__FIRST vers ET__LAST. Pour chaque entité suivante, on va calculer si l'entité doit être polygonalisée de ET__FIRST vers ET__LAST ou bien de ET__LAST vers ET__FIRST. Si le ET__FIRST de l'entité courante est connecté au ET__FIRST de l'entité précédente alors l'entité doit être polygonalisée dans le sens contraire de la précédente, c'est-à-dire à l'envers si la précédente était à l'endroit et à l'endroit si la précédente était à l'envers. C'est un peu difficile ? Il faut réfléchir beaucoup. Une fois que l'on sait dans quel sens doit être polygonalisée chaque entité, il n'y a plus qu'à effectuer cette polygonalisation et on obtient ainsi un contour complet.

Vous l'avez compris, nous allons maintenant parler de contours. C'est en effet l'élément qui se trouve juste au-dessus de l'entité dans la "hiérarchie vectorielle", si j'ose dire. Un contour vectoriel est formé d'une suite d'entités enchaînées les unes à la suite des autres par des points de jonction dont nous avons parlé dans un épisode précédent. Un contour peut être ouvert ou fermé, bouclé ou non (comme un noeud papillon) et on peut aussi parler de contour non-bouclé direct ou indirect. On se limitera ici aux contours non-bouclés bien que certaines opérations soient faisables dans les deux cas.

STOCKAGE D'UN CONTOUR

Dans le cas des contours fermés et non bouclés, on peut choisir la convention suivante. Le contour est terminé quand le couple courant de coordonnées est égal au couple de départ. On peut aussi choisir pour la propreté des calculs d'empêcher toute répétition de couple. Il faut alors quand on polyognalise une entité, vérifier si le couple précédent est égal au premier couple que l'on voudrait écrire. Si c'est le cas, on passe directement au couple suivant et on évite ainsi toute répétition.

CALCUL DU PERIMETRE

C'est assez simple mais si vous n'avez pas de coprocesseur cela risque de prendre pas mal de temps. Il suffit d'ajouter les longueurs de chacun des segments. Si on veut gagner du temps (et c'est souhaitable) on peut, connaissant les entités, calculer la longueur d'une entité avant de la polygonaliser. C'est intéressant pour les cercles qui peuvent occuper beaucoup de place une fois polygonalisés car le calcul est simple. Pour les ellipses, ne cherchez pas, c'est impossible.

CALCUL DE L'AIRE

Nous allons utiliser une méthode assez élégante qui consiste à faire la somme de tous les produits vectoriels des segments orientés constituant le polygone. Cette méthode a l'avantage de donner un résultat signé. La valeur absolue du résultat est l'aire du polygone. Le signe indique le sens de parcours. Si le résultat est positif, le polygone est direct (sens mathématique) ; sinon, il est indirect. Attention, cette méthode suppose que le polygone ne comporte pas de boucles.

```
long py_aire_algebrique (PTC *x, PTC *y, long *nb_couple_done)
{
	/*
		Description :
	Calcule l'aire d'un polygone. Le polygone est terminé quand
on a répété le point de
	départ. Traite un seul polygone. Renvoie une aire algébri-
que (signée).

		Paramètres :
	x[],y[] : non modifiés.
		Sortie :
	nb_couple_done : Nombre de couples traités eq. nb de cou-
ples du polygone.

		Retour :
	(long) Surface du polygone en unité^2.
	*/

	PTC x_start, y_start;
	PTC *x_debut;
	double aire = 0;

	x_start = x[0];		/* Note le point de départ */
	y_start = y[0];

	x_debut = x;		/* Pour calculer le nombre
de points traités */

	do
	{
		aire += (double)x[0] * y[1] - (double)x[1] * y[0];
		x++;
		y++;
	}
	while (x[0] != x_start || y[0] != y_start);

	/* On divise par 2 à cause de la méthode utilisée et par 100
pour avoir une échelle plus correcte, ce qui nous évite de plus, les
débordements de capacité. */
	aire /= 200;

	/* Indique le nombre de points traités. */
	if (nb_couple_done != 0)
		(*nb_couple_done) = (long)(x - x_debut) + 1;/*
Compte aussi la répét. */

	return ((long)aire);
}
```

TEST DE BOUCLE

On veut savoir si le contour que l'on est en train d'étudier présente une boucle comme un noeud papillon par exemple. Il faut pour cela effectuer une série de tests d'intersection de segments avec triangularisation des tests c'est-à-dire que pour N couples de coordonnées, on effectuera N * (N-1)/2 tests d'intersection. Pour cela, on prend chaque segment et on fait le test avec tous les segments qui le suivent.

C'est long ? Oui, très mais on peut tout de même optimiser certaines choses. On sait par exemple qu'une entité donnée ne peut pas former une boucle à elle seule : c'est le cas des arcs de cercle et d'ellipse, etc. De plus, les couples d'une entité sont tous inscrits dans son rectangle englobant. Deux entités dont les rectangles englobants sont distincts ne risquent donc pas d'avoir des intersections. Nous sommes donc en train d'éliminer une grande quantité de tests. Il faut au moment de la polygonalisation d'un contour, noter le numéro de chacune des entités et à combien de couples correspond chaque entité. On effectue alors des tests d'intersection d'entités que l'on triangularise de manière à ne tester qu'une fois chaque couple d'entités. On peut encore gagner en limitant le test d'intersection d'entités à la zone rectangulaire d'intersection des rectangles englobants mais tester si un couple se trouve dans un rectangle prend presque autant de temps que de faire une intersection de segments.

La routine s'appelle py__inter__segment(), elle ne considère pas qu'il y a intersection quand les deux segments sont seulement jointifs. Voici son listing :

```
int py_inter_segment (PTC *x, PTC *y, PTC *x2, PTC *y2)
{
	/* Description :
	Indique si le segment x[0],y[0] / x[1],y[1] s'intersecte avec le
segment
	x2[0],y2[0] / x2[1],y2[1]. Deux segments jointifs non parallè-
les ne sont
	pas considérés comme formant une intersection.

		Paramètres :
	x[],y[],x2[],y2[] : non modifiés.

		Retour :
	TRUE si il y a une intersection, FALSE sinon.
```

```
*/

register PTC x1a, y1a, x2a, y2a, x1b, y1b, x2b, y2b;
double a,b,c, a2,b2,c2, det;
PTC xi, yi;

if ((x[0] == x2[0] && y[0] == y2[0]) || (x[0] == x2[1] && y[0] ==
y2[1]) || (x[1] == x2[0] && y[1] == y2[0]) || (x[1] == x2[1] && y[1]
== y2[1]))
{
	/* S'il y a une extrémité commune, on ne compte pas
l'intersection car il s'agit alors de segments jointifs. */
	return FALSE;
}
else
{
	/* Rectangles englobants (optimisons légèrement). */
	if (x[0] < x[1])
		{x1a = x[0];  x2a = x[1];}
	else
		{x1a = x[1];  x2a = x[0];}
	if (y[0] < y[1])
		{y1a = y[0];  y2a = y[1];}
	else
		{y1a = y[1];  y2a = y[0];}

	if (x2[0] < x2[1])
		{x1b = x2[0]; x2b = x2[1];}
	else
		{x1b = x2[1]; x2b = x2[0];}
	if (y2[0] < y2[1])
		{y1b = y2[0]; y2b = y2[1];}
	else
		{y1b = y2[1]; y2b = y2[0];}

	if (x1a <= x2b && x2a >= x1b && y1a <= y2b && y2a >=
y1b)
	{
		/* Il y a intersection de rectangles englobants.
*/
		eq_droite (x[0], y[0], x[1], y[1], &a, &b, &c);
		eq_droite (x2[0], y2[0], x2[1], y2[1], &a2, &b2,
&c2);

		det = a * b2 - b * a2;
		if (det != 0)
		{
			xi = (-c * b2 + b * c2) / det;
			yi = (-a * c2 + c * a2) / det;

			return (xi >= x1a && xi <= x2a && yi >=
y1a && yi <= y2a && xi >= x1b && xi <= x2b && yi >= y1b && yi <=
y2b);
		}
		else if (a != 0)
			return (c * a2 == c2 * a);	/*
Confondues ? */
		else
			return (c * b2 == c2 * b);	/*
Confondues horizontales ? */
	}
	else
		return FALSE;		/* Pas d'intersection
de rectangle. */
}
}
```

AFFICHAGE

Enfin quelque chose de vraiment simple : il suffit de convertir les coordonnées avec pixel())que nous avons vu dans le premier volet de cette série. On utilise ensuite directement v_pline() en n'oubliant pas de clipper l'écran car tout débordement peut être fatal (la VDI risque d'écrire n'importe où à l'extérieur de la mémoire vidéo). L'intérêt de la conversion de coordonnées est que l'on effectue des calculs sur le polygone PTC tranquillement et indépendamment de la façon dont il est affiché (dans une ou plusieurs fenêtres, directement à l'écran, dans un buffer sur l'imprimante, etc.). Cela garantit donc une bonne séparation des parties "calcul vectoriel" et "interface utilisateur".

CONCLUSION

Et voilà, vous en savez maintenant suffisamment sur les polygones pour faire pas mal de choses très intéressantes. Je vous donne rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles aventures vectorielles. Bon boulot !

Bruno ANCELIN

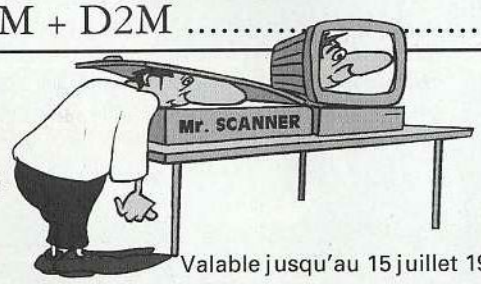
PARX VOUS PROPOSE ... LE MOIS DU SCANNER !

OFFRES SPECIALES

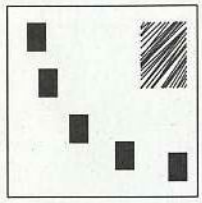
Scanner à main 400 DPI - 256 Niveaux de gris
Qualité photographique en 16 gris (sans trame !) ..... 990 F
Scanner à main + DFORM v1.52 ..... ~~1 440 F~~ ..... 1 100 F
Scanner à main + D2M v2.55 ..... ~~1 680 F~~ ..... 1 250 F
Scanner à main + DFORM + D2M ..... ~~2 130 F~~ ..... 1 450 F

PARX met ses prix à plat !

Scanner à plat Mustek 600 DPI - A4 - 16 millions de couleurs en 3 passes
Livré avec le driver compatible ST, TT, Falcon030 ..... ~~2 950 F~~ ..... 2 650 F
Scanner Mustek 600 + DFORM ..... ~~3 400 F~~ ..... 2 990 F
Scanner Mustek 600 + D2M ..... ~~3 640 F~~ ..... 3 150 F
Scanner Mustek 600 + DFORM + D2M ..... ~~4 090 F~~ ..... 3 490 F



PARX



PARX
9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

Offre Spéciale - Le Mois du Scanner -
Valable jusqu'au 15 juillet 1996 inclus, dans la limite des stocks disponibles
Frais de port : 100 F
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

PERIPHERIQUES

dirigé par JEAN JACQUES ARDOINO

la FOTO FUN sur D2M

La fameuse imprimante à sublimation, dont nous vous parlions dans le dernier compte-rendu du ProTOS, est en train de se voir gratifiée d'un driver M&E. En effet PARX s'est lancé dans sa réalisation. Rappelons que la FOTO FUN est une imprimante capable de ressortir des tirages identiques à une véritable photographie pour un coût moyen de moins de 10,00 F la feuille. Il faut voir le résultat pour le croire et ce d'autant plus que ladite imprimante coûte dans les 3500,00 F.

A très bientôt donc.

GdM

les scanners sur ATARI

acquisition de documents sous tous ses angles

Les scanners... un vaste sujet qui souvent fâche les Ataristes car peu d'outils étaient jusqu'alors disponibles, ou à des prix plus qu'exorbitants. Mais tout se démocratise ! Nous allons donc faire un tour d'horizon des possibilités à votre disposition quelle qu'en soit la machine...

Le hardware

Les scanners se divisent en deux catégories principales : les scanners à main et les scanners à plat. Il existe aussi une gamme de produits qui se positionnait sur les têtes de lectures d'imprimantes matricielles, mais ce temps est plutôt révolu.

Les scanners à main

A notre connaissance la grande majorité des scanners à main adaptables sur nos machines se connecte sur le port cartouche. Boîtier généralement en forme de tête d'aspirateur, éclairé par un tube coloré que l'on déplace directement sur le document. Les scanners à main sont en noir et blanc sur nos machines. Peu d'entre eux ont été adaptés à la digitalisation couleur. Leurs résolutions oscillent entre 100 et 400 DPI (Dotch Per Inch, ou Points par Pouce) et de 16 à 256 niveaux de gris. Ces résolutions sont, sommes toutes, correctes. Elles permettent d'obtenir des résultats faciles à imprimer.

L'utilisation des scanners à main nécessite beaucoup de précision et un doigté assez particulier. Il faut bien évidemment rester sur une ligne, la plus droite possible afin de ne pas décaler l'épreuve. Une règle et un support suffisamment plat feront donc bon ménage avec ce genre d'outil.

Au niveau des couleurs du rendu, comme nous travaillons à majorité sur des appareils en noir et blanc, il est appliqué une matrice de trames qui donne les niveaux de gris. Certains logiciels permettent d'obtenir des palettes non tramées directement en 16 gris. Ce qui donne une qualité proche de la photographie noir et blanc classique, avec des nuances propres. En revanche les tramages, souvent à petit matrice, affichent un rendu qui n'est pas toujours très évident de travailler à la retouche. Mais le mode le plus utilisé pour scanner à la main demeure le mode noir et blanc pur afin, par exemple, de récupérer rapidement des dessins, gravures ou plus simplement du texte. Ce dernier pourra facilement être retranscrit sur la machine avec un logiciel d'OCR, le meilleur à ce jour étant un produit shareware du même nom.

Les scanners à main fonctionnent sur toute la gamme ATARI, dans pratiquement toutes les résolutions. C'est une configuration qui sait s'adapter aux petites installations sans disque dur par exemple.

Logiciel pour scanner à main

Dans la majorité des cas un logiciel est livré directement avec la machine. Simple, voire rustique pour la plupart, il saura sauvegarder aux formats IMG et PI3 uniquement, et vous proposera peu d'outils de retouche. C'est le cas d'Image Partner de Repro-Studio junior ou de Datascan qui sont vite très limités, offrant un minimum vital, mais qui vous obligeront souvent à utiliser un produit complémentaire. On notera à ce propos qu'il existe des drivers M&E adaptés à la majorité des scanners à main disponibles sur ATARI. Vous pourrez donc gérer directement votre outil favori dans toute la gamme des produits PARX (D2M, PICCOLO, DFORM) mais aussi avec d'autres logiciels comme Sweetel2, Bv4 etc. PIXART 3, lui aussi, offre la gestion en interne des scanners à main de marque Logitech. Bref de bons compromis pour palier aux manques des produits d'origine.

Les scanners à plat

Le scanner à plat est un monde complètement différent, où la précision et la qualité font plutôt bon ménage. Longtemps réservés aux professionnels de l'imagerie numérique, les versions démocratisées sont tout d'abord apparues en noir et blanc. C'était la grande époque de Human Technologie qui avait adapté les scanners Canon, et HP à nos machines. Aujourd'hui on ne trouve plus ces produits dans le commerce, mais surtout nous avons passé le cap de la couleur, avec des résolutions faramineuses de 600 à 1200 DPI.

A propos des résolutions, nous allons immédiatement faire une mise au point sur les chiffres annoncés par les fabricants ... Faites bien attention à ces données qui peuvent assurément vous surprendre. A ce jour, les scanners à plat que l'on trouve facilement dans le commerce, proposent des résolutions de 600, 1200, 2400 ou encore 4800 DPI. C'est là qu'il faut savoir lire entre les lignes, ces résolutions sont des résolutions interpolées. C'est-à-dire que la machine possède une résolution optique bien inférieure. En général, elles sont plus proches d'un 300 DPI en horizontal et d'un 600 DPI en vertical, ou encore d'un 600x1200 DPI, et le logiciel qui les gère se charge simplement d'en augmenter le rendu par des algorithmes dits d'interpolation. Les rendus ne sont souvent pas meilleurs, mais là tout dépend du logiciel et non du scanner !

L'argument de vente se porte aussi souvent sur les couleurs retranscrites par le scanner, ici encore

pensez plutôt à votre configuration. 16 millions de couleurs c'est superbe, mais à ce jour aucune machine d'origine produite chez ATARI ne sait gérer plus de 65 000 d'entre elles, dans le mode True Color du Falcon (N.D.L.R. : là tu pousses un peu Hervé puisqu'il existe des cartes graphiques et que de toute façon les logiciels de retouche travaillent en 24 voire 32 bits assurant donc la gestion de ces 16 millions de couleurs même si elles ne sont pas visibles à l'écran, ce qui n'empêche pas de les imprimer ou flasher avec un rendu difficilement comparable au true colore). Les plus hautes technologies ne sont pas forcément les meilleures pour vous, il faut savoir penser utilité, praticité, logiciel, et configuration machine avant tout ! Regarder les capacités de votre machine, un ST 16 couleurs ne vous donnera jamais 256 couleurs à l'écran si ce n'est par un jeu de trames, et donc avec un rendu quelque peu amoindri. Bien sûr, qui peut le plus peut généralement le moins, les scanners proposant 16 millions de couleurs, peuvent aussi vous permettre d'obtenir des documents dans des résolutions inférieures, comme le 65000, 256 couleurs, 256 gris. Mais aussi 256 niveaux de gris (mode 8 bits), meilleur mode pour capter des détails précis et des effets de nuances à partir d'un document original comportant des variations continues de teintes, comme une photo. Le mode demi-teinte, technique de diffusion pour simuler les niveaux de gris à partir d'un document original en ton continu. Enfin le noir et blanc brut (1 bit), comparable au mode décrit pour les scanners à main. La partie logicielle se chargera de toute façon de les adapter à la résolution voulue, ou d'en affiner les trames, selon vos choix.

D'un point de vue configuration nécessaire, il faut savoir qu'une image numérisée en A4 à 600DPI (réels) en 16 millions de couleurs, va représenter environ 40 Mo sur votre disque dur. Sachez aussi que les documents numérisés pour les magazines dépassent rarement 600 DPI, et sont souvent plus proches des 300 DPI. Seule la qualité d'impression pourra diriger vos choix ...

Le dernier argument commercial pour les scanners portera sur la vitesse de scannérisation. Il existe deux modes : 3 passes ou simple passe. Il faut comprendre par là que le scanner récupère les couleurs, soit en scannant d'abord le rouge, puis le vert et enfin le bleu, d'où trois passes. Le logiciel se chargeant ensuite de mélanger les couleurs pour obtenir un rendu réaliste. C'est donc la méthode dite lente, mais qui permet d'accéder à un matériel à prix réduit. Il faut compter environ entre 2 et 4 minutes pour scannériser un document A4 dans ce mode, en fonction du matériel. Les modèles simple passe permettront simplement de réaliser directement la transcription de couleurs d'une seule traite et donc de gagner en temps de numérisation.

D'un point de vue pratique les scanners à plat permettent de numériser des documents susceptibles de venir se placer sur leur surface de travail (non, vous ne scannériserez pas votre papier peint directement !). Cette surface est généralement supérieure au format A4, 21.5x35 centimètres sont des dimensions assez communes pour ce genre de matériel. Le pourtour de la surface de travail est muni de repères d'alignement, et de graduations pour une précision du placement. Le tout est couvert par un capot qui a pour rôle d'appliquer le document à plat sur la surface de numérisation, mais aussi d'empêcher l'intrusion de sources lumineuses indésirables.

Sur ATARI la connexion de ces matériels se réalise de deux manières, soit par le port parallèle, soit par le port SCSI (ou DMA avec un adaptateur adéquat).

La partie logicielle

Très dépendant du matériel les logiciels aujourd'hui à disposition se répartissent en deux catégories. Les scanners de la gamme EPSON, qui sont gérés par le logiciel Look édité par SCAP en France. Et la gamme des scanners Mustek, gérés eux aussi au travers de modules M&E édités par la société PARX. Globalement des outils d'une plus grande puissance de travail que ceux fournis avec les scanners à main, ils fonctionnent sur toute la gamme ATARI, un disque dur et 4 Mo de RAM étant fortement conseillés pour une configuration de travail minimal !

Hervé PIEDVACHE

LA TERRE DU MILIEU
c'est aussi un centre de conseil/vente
MEDUSA/ATARI/C-LAB
Tout l'univers ATARI est au
216 rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES tél 50 54 59 41 / fax 50 54 49 94
n'hésitez pas à nous téléphoner
où à nous rendre visite
reprise de votre PC pour l'achat d'un HADES ou d'un FALCON MK X

et toujours
LE GUIDE DE L'ATARI
prix : 150,00 F. en vente chez votre revendeur où
à La Terre du Milieu BP 13 74310 LES HOUCHES (+18,00 F de port)

SHAREWARES

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

rubrique Pierre GRANGEAT

Décidément, c'est à se demander si Pierre GRANGEAT n'oeuvre pas à longueur de journées dans ses traductions de doc de sharewares. Voici une nouvelle cuvée avec METADOS, OMEN, XAES 1.O, THE FILE CATALOGUE, SUPERSAM.

Un rappel, ces docs coûtent 5O,OO F auprès de leur traducteur, ce qui est bien faible compte tenu des innombrables services qu'elle va vous rendre.

Les coordonnées de Pierre ? Lotissement Phillipe SATIER, Blan, 817OO PUYLAURENS.

En fait les nouvelles du cahier dom., pardon sharewares, devrait s'appeler rubrique P.GRANGEAT. Cela immortaliserait au moins la qualité de son travail.

GdM

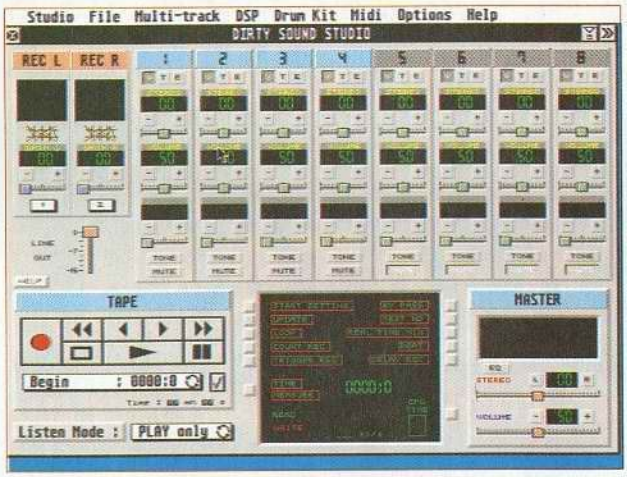
la rubrique à braque

Ohé ! Ce n'est pas le moment de s'endormir. Les ftp sont calmes, pas d'envois en e-mail ni à la Terre du Milieu... J'espère qu'il y a encore quelqu'un au bout du fil... Eh bien, puisque c'est ainsi, je me suis débrouillé tout seul pour trouver un assortiment de ce qui se fait de A à Y (je boude les trucs en Z, Z comme "zizanie") en ce moment. Et, au bout du compte, non seulement il y a des trucs sympas, mais surtout il y a l'événement du mois : un excellent clone de Doom en preview jouable sur Falcon. Un truc vraiment impressionnant, on en reparlera plus loin !

Le titre de cette rubrique ne fait pas allusion à la peinture mais plutôt au fait que, s'il existe encore des gens assez fous pour pondre des trucs sympas sur nos machines, il y en a d'autres qui sont assez barges pour offrir des trucs ingérables et, parfois, nuisibles, comme le montrera la suite de ces colonnes.

Parmi les gags du mois, citons HIGHLY SIDE, jeu de style TRON. L'archive LZH contient deux archives ZIP, pour installer les fichiers sur disquettes uniquement. Ceux qui se sont équipés avec un disque dur pour éviter les manipulations incessantes de disquettes seront ravis ! De plus, il est conseillé de débrancher la souris avant de lancer le disque Jeu. Et le moniteur, on peut le laisser branché ? Apparemment oui... Chic !

Autre gag du mois, moins drôle mais tout aussi instructif. A la fin du mois de mars, je me retrouve, le jour du bouclage, dans l'incapacité de relire, sur Mac, les fichiers écrits par le Falcon. Au début, je ne m'affole pas trop, j'ai l'habitude : à chaque bouclage je me trouve confronté à un problème qui ajoute au moins trois quarts d'heure à mon retard déjà non négligeable (plantage systématique de Phoenix sous MagicMac lors de l'appel d'une fonction indispensable ce jour-là, erreur de mon fait dans la base de données, etc.). Au bout de quelques essais, comme il s'agit des snapshots et que c'est le jour du bouclage, vous vous doutez que la situation devient vite très tendue. J'avais déjà noté qu'un message bizarre était apparu depuis quelques jours en bas et à gauche de l'écran, du genre "BDGF(GF". Je tente divers trucs, comme la vérification des disques, la déconnexion des disques durs externes, mais rien n'y fait. Je me dis aussi que c'est peut-être le lecteur du Mac qui déconne. Donc formatages en série sur les deux machines, tout va bien jusqu'à ce que j'écrive des fichiers à partir du Falcon. J'essaie même une cartouche Syquest, et je n'aurai plus ensuite qu'à la reformater...



Je pense donc à une panne et je change de Falcon, puisque j'en ai un autre sous la main. Comme ce n'est pas le même disque dur, il y a des trucs d'urgence à réinstaller, le retard s'accroît et tous les voyants de mon cerveau et de mon système nerveux sont dans le rouge. Mais au moins ça marche : mon 7100 relit correctement les disquettes.

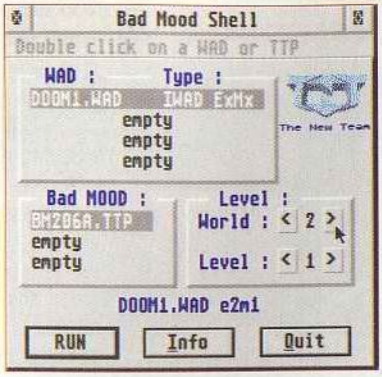
Et c'est plus tard, sur internet (fr.comp.sys.atari.st), que pointe l'explication du dysfonctionnement. On y parle beaucoup d'une archive, CARPDIEM.ZIP, qui contiendrait un programme qui pourrait installer un virus. Je viens de le récupérer justement, mais malgré la ressemblance des symptômes (caractères bizarres dans un coin de l'écran), je ne pense pas qu'il y ait un rapport puisque ma "panne" est bien antérieure, et personne ne parle encore de problèmes d'écriture sur disque.

Je vérifie tout de même et je constate que j'avais bien récupéré un CARPDIEM.ZIP deux mois avant qu'il n'arrive sur le cnam ou d'autres ftp (c'est la rançon de la gloire...), et je me souviens que je l'avais lancé, puis abandonné après avoir essayé plusieurs configs et résolutions car il me ramenait à chaque fois au bureau sans autre forme de procès. On ne fait pas gaffe dans ce cas, on se dit que c'est un truc qui ne marche pas sur Falcon, en STOS par exemple, ou compacté.

Et c'est bien CARPDIEM qui est la cause de mes problèmes d'écriture puisque, après vérification, ce programme qui ne semblait rien faire a bien installé un ".PRG" invisible dans mon dossier AUTO et qu'après avoir redémarré sans ce programme tout est rentré dans l'ordre. En attendant, voilà un truc qui a été, dans un premier temps, considéré comme non dangereux mais qui s'avère redoutable en matière de perturbation d'écriture sur disque. Je sais que quelqu'un a fait un back-up de son lecteur C et que ce back-up est inutilisable.

Bon, mais rien dans le boot-secteur, c'est déjà ça, et il suffit de virer ".PRG" pour résoudre le problème. Heureusement, car s'il avait fallu réinitialiser la partition on n'était pas sortis de l'auberge : impossible de faire un back-up préalable pour conserver les fichiers importants puisque, quand l'importun est actif, les écritures sont altérées.

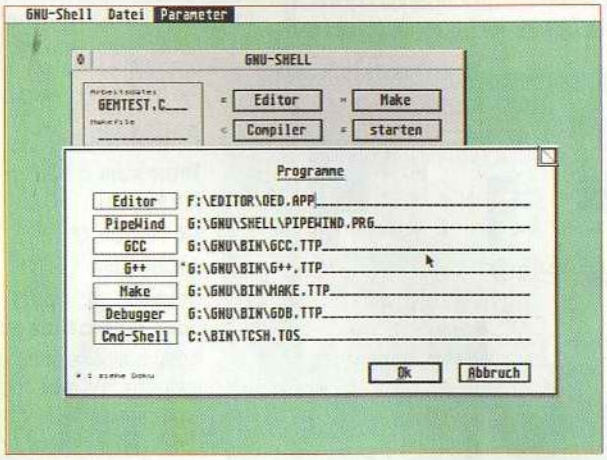
"Carpe diem" est une locution latine (Horace) qui signifie, en gros, que la vie est courte et qu'il faut se dépêcher d'en profiter. Doit-on considérer la diffusion de CARPDIEM.ZIP comme le simple avertissement d'un type qui doit être tout de même un peu fêlé ? Auquel cas, il ne faut pas se plonger dans une parano (je ne peux pas ouvrir chaque nouveau shareware sous vide et à proximité d'un kit de décontamination biochimique...) mais être relativement vigilant et, surtout, ne pas hésiter à échanger les informations dans les forums et groupes. Sans ces messages sur fr.comp.sys.atari.st, j'aurais purement mis mon Falcon en réparation.



Avant de passer aux mises à jour, précisons que ce cahier et cette rubrique changent de dénomination. En effet, tel qu'un lecteur nous l'a signalé, l'appellation "Rubrique Dompubs" est impropre. Les domaines publics n'ont pas le même statut que les sharewares et les freewares. Ces derniers ne sont en aucun cas libres de droit et ne sont pas gratuits (même les freewares peuvent être rémunérés, vous savez). Donc, bienvenue dans le cahier "Sharewares" (titre générique qui englobe aussi les freewares, les postcardwares, les fairwares, les chocolatwares, les bagnoles-de-sport-wares, les girafewares, les boîtes-de-sardine-wares, les dans-quel-état-j'-wares et tout autre nom en "ware" qui présente un rapport avec le sujet).

LES MISES A JOUR

Une nouvelle version de First Guide (version 04/96)qui apporte de meilleures routines pour le JPEG (optimisation en cas de fichier corrompu) et pour le PNG (format qui devait remplacer le GIF mais qui est toujours aussi peu utilisé).



AudioCreate 2.8 ajoute notamment une fonction de sampler polyphonique : plusieurs sons peuvent être mixés en direct en gérant les volumes par le MIDI. Quant à Dirty Sound Studio, il devient shareware à partir de la version 1.12. Les tonalités fonctionnent (en 33 kHz pour l'instant).

Escape Paint, l'application de dessin en True Color présentée le mois dernier propose une version 0.4. EB Model, avec la 2.83a, propose une gestion de calques, un zoom défini à la souris, des modules d'importation et d'exportation au format RAW vectoriel, modifications dans la méthode de création des primitives, etc. L'auteur, Emmanuel Baranger, lance un appel aux lecteurs pour réunir tous les formats de fichiers vectoriels, toutes machines confondues, et cherche aussi des sources ou des formules permettant le calcul des CSG (inutile de lui dire que c'est un certain pourcentage du salaire brut, le 1er avril est passé).

ainsi certains problèmes de recherche de fichier de configuration.A la Card, patch pour GFA Basic est en version 1.42 et résout ainsi certains problèmes de recherche de fichier de configuration. Et SysGem, librairie GEM, propose une 2.03 pour le langage C.

Coma, avec la version 3.30, apporte encore des avancées dans la gestion ftp et sur le plan vocal (notamment le son DMA pour certains ZyXEL).

Même si Egale 3.1F n'est pas vraiment une nouvelle version, elle mérite d'être signalée car cette 3.1 est en français, ce qui aidera nombre de ses utilisateurs à mieux en exploiter les possibilités. Du côté des bureaux alternatifs, ça ne bouge plus trop, on dirait, mis à part les nouveaux TextTools (08) et MupfelTools (09). On retrouvera aussi SysInfo, qui donne de précieuses informations sur la machine et la configuration active, avec une 3.20.

Les amateurs de WinCom (utilitaire permettant de gérer les fenêtres comme WinX, mais ici sous MagiC) trouveront une 1.6, tandis que les utilisateurs d'UDO (conversion de textes) seront intéressés par la version 5 en anglais (avec manuels et aide en ligne). Et avec ceci ? Une version 2.56 de Stella...

QED propose une version 3.8, accompagnée par une update 3.81, avec docs comme d'habitude, mais sources également cette fois. Et Ruftrade (traducteur allemand-anglais) réapparaît avec une version 2.0 !

Du côté des jeux, c'est Dirk Hagedorn qui frappe très fort avec ses mises à jour de Little 15 (2.0), un pousse-pousse, et de Nanjing (2.0), un clone d'Ishido. Ces deux jeux font partie de la série "Play it again, GEM !" et ils sont accompagnés par un jeu fait par des auteurs différents mais dans le même esprit (compatibilité GEM 100%) : GemTrek 1.1.

Et, enfin, une mise à jour à laquelle on ne s'attendait pas : celle de LHARC Junior 3.11 ! Corrigeant un problème sur MagiCMac (impossibilité de décompacter sur un autre disque que le disque où se trouve MagiCMac – justement, ça faisait un moment que je me demandais pourquoi j'avais des messages d'erreur

3615 STMAG

nouvelle formule

+ de 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

Éditeur PRESSIMAGE 2,25F/mn

chaque fois que j'essayais d'extraire vers un chemin particulier) et des modifications pour Mint. Autre modification de taille : les sources de LHARC 3.11 sont également livrées.

MIDI ENHANCER

Shareware à 100 F de Harald Wolfgang Rieder
Am Stutenanger 11d
D-85764 Oberschleissheim

Après m'être entêté à vouloir à tout prix faire fonctionner la démo d'un Vocodeur logiciel sur Falcon (Voxx, qui, quelle que soit la config de démarrage, ne me laisse même pas l'illusion que je vais pouvoir au moins l'essayer une seconde avant le plantage), j'ai jeté un oeil à cette petite application MIDI qui permet soit de transformer l'accord d'un instrument MIDI en respectant des intervalles utilisant des microtons, soit d'harmoniser, à l'aide d'un deuxième instrument, ce que joue un premier instrument La première fonction est sans doute la plus facile d'approche, une fois qu'on en a perçu l'intérêt. Souvenez-vous : au XVIIIe siècle seulement est apparue la notion de clavier tempéré. Un ton se divisant rigoureusement en neuf commas, le demi-ton ascendant n'était pas équivalent au demi-ton descendant. Les claviers étaient accordés de façon à respecter le plus possible ces nuances et, de fait, leur accordage pouvait être idéal pour une tonalité et insatisfaisant pour une autre.

Cette nuance entre deux demi-tons proches a été conservée, notamment pour les instruments à archets, elle est constamment utilisée, volontairement ou non, mais notre oreille s'est formée à la gamme tempérée.

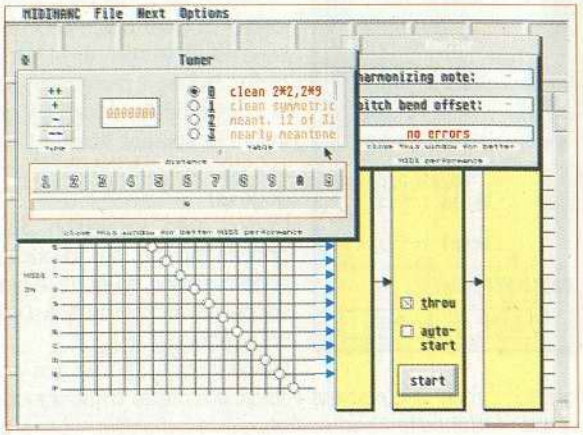
Avec Midi Enhancer on pourra retrouver les sensations des gammes non tempérées, tout comme on pourra harmoniser, travailler sur des gammes non européennes, etc. Le principe est simple : le pitchbend agissant également sur toutes les notes d'un même canal MIDI, il faudra donc, pour obtenir un pitchbend indépendant pour chaque note, utiliser autant de canaux MIDI que de notes.

Si on souhaite plutôt harmoniser à partir d'un autre instrument, il faudra alors réserver deux canaux. Le programme permet de conserver quatre tables de conversion.

SKYFALL 1.0

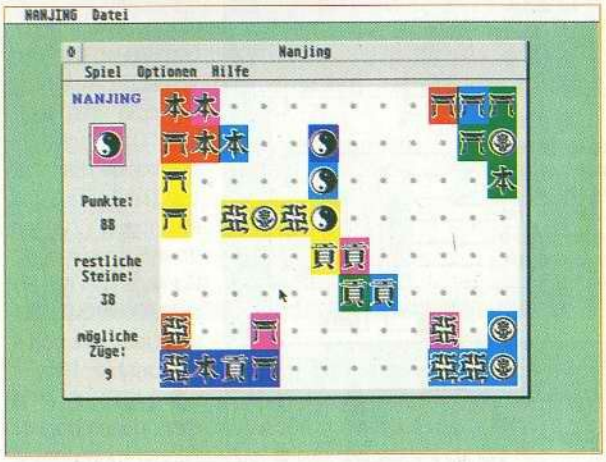
Shareware à 50 F de Reservoir Gods
Leon O'Reilly
Cwm Isaf
Abermule
Montgomery
Welshpool
Powys
SY15 6JL

Ce jeu, réalisé par Reservoir Gods, est inspiré à la fois de Tetris et de Columns. Il est d'ailleurs plus proche de ce dernier, puisqu'il s'agit ici de placer des pièces de trois éléments de telle sorte que les éléments identiques alignés par trois ou plus disparaissent dans une gerbe d'étincelles. Pour cela, les pièces peuvent être triturées dans tous les sens



durant leur chute. Diverses choses vont intervenir pour perturber le jeu. Des pierres, d'abord, viendront réduire à néant une combinaison savamment préparée. Ensuite, des fonctions vont se désactiver pendant une courte période : la vision de la pièce suivante, le plateau de jeu lui-même...

On peut jouer de un à quatre joueurs, en compétition simultanée ou non, et les options sont tellement nombreuses qu'on croirait presque disposer de plusieurs jeux en un seul. Durant un niveau, le but peut-être simplement de tenir sans être bloqué comme d'atteindre un certain score, ou encore d'utiliser un certain nombre de formes déterminées (les détails de ces options sont, eux aussi, paramé-



trables).

Réalisé en True Color pour Falcon, le jeu allie de bons graphismes à un intérêt certain. La réalisation est soignée et, surtout, les multiples options et le mode multi joueurs permettent de renouveler le jeu constamment.

SKYDUEL

Shareware à 50 F de Tim Chapman
5 Arrow Drive
Albrighton
Wolferhampton
WV7 3PF
England

Si, dans le jeu précédent, il fallait agencer au mieux les pièces tombées du ciel, le but ici est de ne pas en tomber. Dans SkyDuel, le jeu se répartit en plusieurs manches où vous devrez affronter votre adversaire (ordinateur ou humain, et on peut jouer jusqu'à trois) dans divers paysages. Suivant votre inspiration, vous piloterez un avion, un hélicoptère ou un canon (et même un ballon dans certain cas. Le but du jeu est évidemment d'en foutre plein la tronche à vos adversaires, mais le jeu pourra être orienté vers l'arcade ou vers un jeu plus stratégique.

Quand on ouvre les options, le nombre d'éléments concourant au scénario (paysages, nuit ou jour, etc.) est suffisamment important pour que le jeu se renouvelle et ait de beaux jours devant lui.

Les graphismes sont basiques mais je trouve que ça contribue à donner un certain charme au jeu. Le tir au canon rappelle certains jeux où il s'agit d'orienter et de régler la portée pour atteindre l'adversaire de l'autre côté d'une montagne, la maniabilité de l'hélicoptère est assez simple, tandis que celle de l'avion est telle que je crashe en quelques secondes. En effet, le maniement du joystick est logique sur l'hélico (Haut pour monter, Droite pour aller à droite) alors que, dans le cas de l'avion, Haut va tout droit dans la direction de l'avion et Droite le fait piquer irrémédiablement s'il va vers la droite (c'est alors Gauche qu'il faut utiliser pour monter).

ANTMAIL

Shareware à 50 F de Dan Ackerman
P.O. Box 361
Mt. Vernon, OH
43050, USA
ackerman.29@post-box.acs.ohio-state.edu

Prévu pour être utilisé avec Stick, voici un gestionnaire d'e-mail tout à fait correct. Il ne regorge pas de fonctions, mais il dispose des options essentielles (in, out, nicknames, serveurs POP et SMTP...). Pas d'éditeur ni de viewer, il faudra faire appel à des programmes externes (qui peuvent être lancés depuis AntMail, bien entendu).

Une fonction, par contre, me paraît manquer : la gestion des pièces jointes. Dans la préhistoire de la navigation sur internet, les fichiers transmis par e-mail étaient encodés dans le corps du ou des messages, parce qu'il en fallait souvent plusieurs

pour des questions de taille. Aujourd'hui, la plupart des applications gérant l'e-mail utilisent la fonction de pièce jointe (ou fichier attaché) lié au message mais étant extrait et désencodé à part lors de la réception. C'est plus pratique, et plus civilisé...

Il faut tenir compte du fait que l'e-mail ne sert pas seulement à s'écrire, mais aussi à envoyer des fichiers à une ou plusieurs personnes (une traduction de shareware à l'auteur, par exemple).

Reste qu'AntMail a pris un bon départ. Souhaitons qu'il apparaisse de nouvelles fonctions.

3DLAB

Fairware de Dirk Hagedorn
In der Esmecke 9
D-59846 Sundern
MausNet : Dirk Hagedorn @ MK2

Encore un nouveau venu dans la série de "Play it again, GEM !". Il s'agit d'un labyrinthe en 3D, entièrement sous GEM et compatible toutes machines (à partir de 640 x 400) comme tous les jeux de la série, manipulable au clavier uniquement. Pas d'abondance de fonctions, mais ce serait inutile puisque le principe est simple : vous devez explorer le labyrinthe pour en trouver la sortie. Le jeu commence dans un labyrinthe de 4 x 4 cases, puis on passe à 5 x 5, 6 x 6, etc.

Au début, sur seize cases, c'est simple, vous vous en doutez. Mais à partir d'un labyrinthe de quarante-neuf cases cela devient difficile. Et comme les labyrinthes sont générés aléatoirement, c'est un ensemble tout neuf de labyrinthes que vous utilisez chaque fois que vous lancez le programme (ou que vous ouvrez l'accessoire).

Un petit détail amusant, tout de même : la seule option qui ne fonctionne pas est le fait de quitter par Ctrl Q. Il me semblait pourtant que c'était une fonction 100% GEM...

RUFTRADE 2

Shareware à 50 F de
Charles Edwards
3, Hunter's Way
CROYDON, UK
CRO 5JJ

Un revenant, en quelque sorte, puisque la dernière version a au moins deux ans. Voila un traducteur (allemand – anglais) qui s'en tire plutôt bien. Tout est inclus dans le programme lui-même et il n'utilise aucun fichier externe. C'est pratique, mais dommage aussi parce qu'on ne peut pas utiliser de dictionnaire personnel ou éditer les dicos utilisés en cas d'erreur. Reste qu'il donne de bons résultats. La version non enregistrée ne permet de gérer que 10000 octets au maximum, tandis que la version complète supporte des textes de 200 Ko.

NOTICE 1.02

Shareware à 70 F d'Holger Weets
Holger_Weets@OL.maus.de

Voilà un petit bloc note disponible en accessoire ou en application (bon à savoir pour les systèmes multitâches). Commençons par ses inconvénients : tout est en allemand, et la seule doc est au format ST-Guide, ce qui est étonnant : en général, tous les programmes d'édition de texte proposent une doc qu'ils sont capables de lire eux-mêmes. On aura donc intérêt à utiliser l'accessoire ST-Guide, au moins le temps de se familiariser avec les commandes. Et il faudra songer à tenir compte du clavier allemand, à moins qu'on utilise CKBD Deluxe, ce petit freeware qui fait bien plus que gérer les accents (sur toutes machines Atari et tous environnements)

Celles-ci sont accessibles uniquement par raccourci clavier, l'application est tout ce qu'il y a de plus basique. A n'utiliser donc que si on a besoin d'un calepin sous la main pour ranger des notes prises à gauche et à droite.

Un détail tout de même : voulant ouvrir le fichier HYP avec Notice (qui ne tente rien n'a rien) cela m'a permis de constater que Notice gère aussi les fichiers binaires. Il les affiche alors de façon classique (l'hexa à gauche et l'ASCII à droite) et on peut bien entendu les éditer. Pas d'offset par contre, c'est dommage. Mais on peut entrer les caractères spéciaux ("ê", "à", etc.) directement dans la colonne ASCII, sans passer par leur code en hexadécimal.

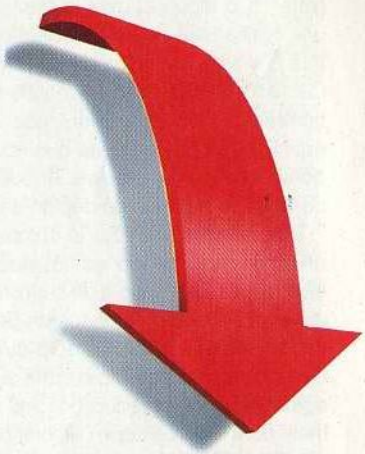
GNU SHELL

Christian Felsch
Bevenser Weg 18
21079 Hamburg
christian_fels-ch@hh.maus.de

Apparemment en freeware, GNU Shell est, comme son nom le suggère, un shell pour le GNU C. J'en avais déjà repéré un, il y a quelques mois. Celui-ci est tout à fait comparable et offre les mêmes fonctions. Une fois configuré, c'est-à-dire l'environnement, les chemins, les programmes externes (éditeur, compilateur, debugger) fixés, ce n'est jamais qu'une "tour de contrôle" d'où peuvent être gérées, efficacement il est vrai, les étapes de la programmation en GNU C et C++.

RUNNING

STAX



+ 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

Éditeur PRESSIMAGE
2,25F/mn

a0999@freenet.uni-bayreuth.de

Je vous avais dit que je gardais le meilleur pour la fin... Running, encore à l'état de preview, est un superbe clone de Doom. Aucun moyen de savoir, dans le readme, s'il s'agira d'un shareware ou d'un produit commercial (je leur ai envoyé un e-mail et j'attends la réponse) mais la preview donne déjà une bonne idée de cette réalisation excellente à tous points de vue. En gros, il y a un niveau jouable. Ce n'est pas du jeu total, les monstres ne sont ni très agressifs ni très dangereux, mais on peut déjà exploiter les options de jeu que nous connaissons dans Doom : tirer, ramasser et utiliser des objets, ouvrir les portes, courir, se déplacer sur le côté.

Les textures n'ont pas la complexité de celles de Doom, mais le décor est très réussi. De plus, il y a déjà tout un tas d'options de customisation : agrandissement et réduction de l'écran, détail fin, gestion du son, etc. Le tableau de bord du joueur est très bien réalisé, on a accès à la carte du niveau (avec agrandissement et réduction, ainsi que déplacement dans le mode carte), en bref on retrouvera la plupart des fonctions de Doom.

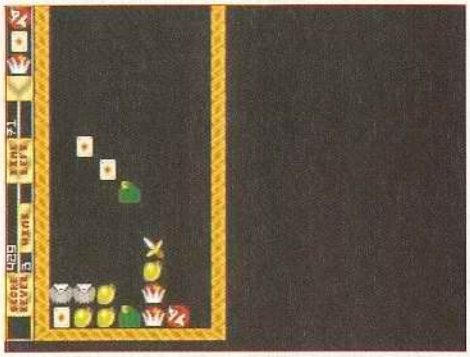
Et la vitesse ? Eh bien, elle est excellente. Même en option "détail fin", ce qui ralentit légèrement, la fluidité reste sans faille. Il est difficile de mesurer ici le nombre de fps, mais en tous cas la vitesse semble être tout à fait normale.

Si on ajoute que toutes ces constatations ont été faites en VGA True Color, qui n'est pas le mode le plus rapide (on peut aussi lancer le jeu sur un moniteur RGB ou une télé), on voit bien que l'on se trouve devant une réalisation exceptionnelle. Rappelons-nous que Doom, qui reste la référence, tourne, lui, en 256 couleurs, alors que Running affiche de bonnes performances en milliers de couleurs, 2 698 couleurs en tout cas au moment où j'ai capturé l'image que vous avez sous les yeux. La qualité de cette image, d'ailleurs, reste en deçà de ce qu'on obtient réellement. La raison en est simple : il a été impossible de réaliser une capture d'écran de Running. Il a fallu passer par l'acquisition vidéo en récupérant l'image télé depuis Mac. Et, n'ayant pas de carte d'acquisition vidéo professionnelle, l'image obtenue est encore une division par deux en largeur et en hauteur, donc par quatre de l'image de départ qui n'est déjà qu'en 320 x 240 (mais considérée, lors de l'acquisition vidéo, comme une image en 640 x 480). Il y a donc de la perte dans les détails mais, comme vous pouvez le voir, l'image obtenue est très acceptable malgré le léger flou qui n'apparaît pas dans le jeu lui-même.

N'oublions pas de préciser qu'il s'agit d'une réalisation pour Falcon, pas seulement pour le True Color (accessible depuis d'autres machines) mais aussi, et surtout, parce que Running fait appel au DSP. Et, à ce que j'en vois, le DSP est fortement, et très efficacement, utilisé.

Je vous le dis tout net : Running m'a laissé pantois. Je ne m'attendais pas à une telle vitesse sur Falcon, surtout après qu'on ait presque réussi à me convaincre que ce n'était pas demain la veille qu'on y parviendrait et que je devrais me montrer plus enthousiaste à l'égard des projets actuels, même si leurs performances ne sont pas (encore) convaincantes.

Eh bien, je suis content de ne pas avoir vu les

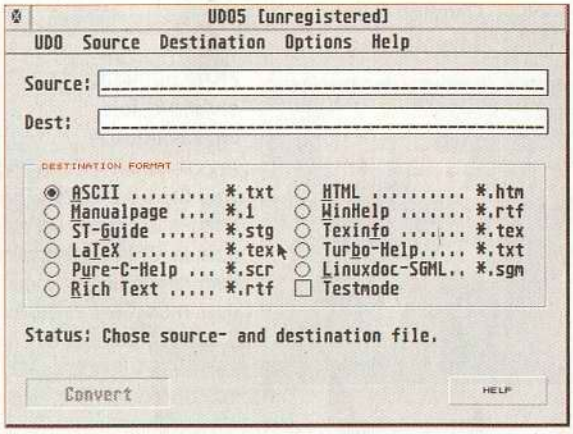


previews des previews de la preview de Running, de ne pas avoir eu à me demander si ça valait le coup d'en parler déjà, au risque de faire apparaître dans l'univers Atari un retard encore plus considérable au regard des autres machines (sur lesquelles Doom tourne, un point c'est tout), ou si c'était moi qui avais du mal à me laisser convaincre. En cela je remercie l'auteur de Running : sa démo m'a convaincu du premier coup, et dès les premières secondes.

A vous, maintenant ! Vous le lancez en VGA ou RGB True Color, avec le maximum de mémoire libre, et vous me dites ce que vous en pensez.

ET LE RESTE...

Vous trouverez un peu de littérature aussi. Pas de magazine à l'interface qui tue, mais différents



numéros de ST Report qui suit son bonhomme de chemin dans le monde de l'info en ASCII.

Du côté de la Jaguar, un nouveau numéro de Jaguar magazine, une nouvelle version des cheat codes, ainsi qu'un texte réunissant des trucs pour Rayman, et enfin un texte précisant l'utilisation des boutons du controller Pro pour divers jeux existant avant lui.

Et un petit cadeau pour les utilisateurs de Linux : Julien Simon (Julien.Simon@Freenix.fr), puis Eric Dumas (Eric.Dumas@freenix.fr) ont eu l'idée de créer un guide en français pour Linux : c'est le Guide du ROOTard. Ce guide a pour but d'apporter des réponses claires aux problèmes que pose l'installation de Linux, de regrouper des trucs et astuces, d'expliciter différents logiciels, configurations et des matériels divers. D'un bon poids (200 Ko), ce texte est très complet... sauf qu'il n'aborde rien qui soit spécifique à Atari. Visiblement réalisé par des utilisateurs de PC, il s'adresse à d'autres utilisateurs de PC. Sera-t-il utile à des utilisateurs Atari. Je n'en sais rien, mais je connais si peu Linux qu'il m'était impossible de le savoir. J'ai donc décidé de diffuser, et je demanderai aux lecteurs de bien vouloir me pardonner si ce texte ne présente pas d'intérêt sur Atari.

Du coté de Doom et de son adaptation sur Falcon, deux utilitaires sont sortis : d'abord BadShell, qui est un shell pour BadMood (je n'ai pas réussi à charger le Wad de Doom II avec, alors qu'en passant directement par BadMood je n'ai pas rencontré de problème particulier) et FalconWadTool, qui permet d'éditer des wads, surtout d'importer et exporter des ressources (images et sons). Chez moi encore l'exportation de ressources images du wad s'est bien passée, pour le son je reste perplexe. J'ai même le sentiment qu'il déclare comme ressources sonores des ressources qui n'en sont pas. Mais c'est un début, donc des choses à suivre.

Signalons enfin l'existence de Spooky 6, un éditeur de sprites en True Color pour Falcon.

EH BIEN...

Je vais bientôt prendre congé, chers lecteurs. J'espère que vous trouverez votre bonheur dans les petites arrivées du mois. Allez-vous vous précipiter sur Running ? Je pense que vous devriez, et ce n'est pas pour vous inciter à la consommation. Mais... vous me demandez s'il faut acheter un Falcon pour faire tourner Running ? Comment ? Après tout ce que je vous ai dit, vous n'avez pas encore de Falcon ? Bien sûr qu'un ST peut faire encore beaucoup de choses. Mais, franchement, il n'y a pas des fois où vous trouvez cela insuffisant ? Pourquoi se priver plus longtemps d'une machine autour de laquelle il se passe des choses plus avancées ? Bon, c'est votre problème. Enfin, pas tout à fait, parce que, quand vous serez vraiment insatisfait de ce que fait le ST au regard de ce qui se fait aujourd'hui, vous allez peut-être vous ruer vers le premier Pentium venu, et le monde Atari aura encore plus de mal à survivre...

Allez, on fera avec... En attendant, à bientôt. J'espère que, d'ici là, j'aurai encore trouvé une ou deux petites choses surprenantes.

Jean Jacques ARDOINO

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
3D Lab	Labyrinthe	‹ –	/JEUX/REFLEXIO/ 3DLABO1O .TOS	ST 17O8
AntMail	Courrier électronique	O . 7 . 6 ‹ –	/COMMS/ANT 7_6 .TOS	ST 17O2
Asteroidia Falcon	Remake d'Asteroids		/JEUX/ACTION/ASTR_FAL .TOS	ST 1683
Audio Create	Echantillonneur sonore	2 . 8 New !	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE 2 8 .TOS	ST 17O9
Bad Mood	Visualiseur de Wads Doom	2 . O6A	/JEUX/ACTION/BM2O6A .TOS	ST 1688
Biblio	Gestion de bibliothèque	1 . O	/BUREAU/SGBD/BIBLIO .TOS	ST 166O
BOB Tracker	Player de fichiers MOD pour Falcon	1 . O	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/BOBTRK 1O .TOS	ST 1645
Bomb Squad	Variante de Bomberman		/JEUX/ACTION/BMBSQD 3B .TOS	ST 1683
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1 . 7 6	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 7 6 .TOS	ST 1697
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1 . 3f	/MUSIQUE/CDPLR 1 3F .TOS	ST 1651
CKBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1 . 3O	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 3 .TOS	ST 1535
Colums	Jeu du genre Columns		/JEUX/REFLEXIO/COLUMSD 2 .TOS	ST 1691
Config SL	Set de configurations pour Calamus SL	2 . 2	/BUREAU/PAO/CONFSL 2 2 .TOS	ST 1618
COPEQ	Comptabilité	4 . O5	/BUREAU/DIVERS/COPEQ4O5 .TOS	ST 168O
Dirty Sound Studio	Multipistes numérique Falcon	1 . 1 2 New !	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY 1 1 2 .TOS	ST 17O4
Double Bobble	Jeu de plateau		/JEUX/ACTION/DUBLBOBL .TOS	ST 1624
EB Model (a)	Modeleur pour POV	2 . 8 3a New !	/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD 2 8 3A .TOS	ST 17O5
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 1F New !	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 1F .TOS	ST 1714
Escape Paint	Dessin en True Color	O . O4 New !	/GRAPH/DESSIN/ESCP_O4E .TOS	ST 17O4
Family Tree	Généalogie	2 . 2 6F	/UTILS/DIVERS/FT 2 2 6F .TOS	ST 1697
Fire Force	Jeu d'action		/JEUX/ACTION/FIRFORCE .TOS	ST 1625
First Guide 1O/ 4/ 9 6	Visualiseur et aide en ligne	New !	/UTILS/DIVERS/ 1STGO4 9 6 .TOS	ST 1711
Five to Five	Conversion de samples	2 . 1 2	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V2 1 2 .TOS	ST 1695
GEMTrek	Bataille navale	1 . 1 New !	/JEUX/REFLEXIO/GEMTRK 1 1 .TOS	ST 17O8
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 1 6	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V3 1 6 .TOS	ST 1692
Gnu Shell	Shell pour le Gnu C	1 . 5 4 ‹ –	/PROGRAMM/OUTILS/GNUSH 1 5 4 .TOS	ST 171O
Graph	Grapheur	1 . 4 9	/BUREAU/TABLEURS/GRAPH 1 4 9 .TOS	ST 168O
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2 . 1 1	/UTILS/DIVERS/GREPI 2 1 1 .TOS	ST 15O1
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . O3E	/GRAPH/DESSIN/KAND 2O3E .TOS	ST 1648
LHARC 3 Junior	Archiveur LZH	3 . 1 1 New !	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARC 3 1 1 .TOS	ST 1713
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	3 . O2	/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF 3 2 .TOS	ST 1619
Look and See	Visualiseur & lien avec éditeurs	O . 9 5	/UTILS/DIVERS/LOOKNC 9 5 .TOS	ST 1656
Midi Enhancer	Harmonizer MIDI	1 . 2 ‹ –	/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/MIDIHANC .TOS	ST 17O9
Multicomptes	Comptabilité personnelle	1 . O5	/BUREAU/DIVERS/MLTCM1O5 .TOS	ST 168O
Nanjing	Jeu d'Ishido	2 . O New !	/JEUX/REFLEXIO/NANJIN2O .TOS	ST 17O7
Notice	Calepin	1 . O2 ‹ –	/BUREAU/DIVERS/NOTIC1O2 .TOS	ST 17OO
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1 . 4D F	/BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4D_F .TOS	ST 166O
Paula	Player de modules (MOD)	2 . 6b	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA 2 6B .TOS	ST 1695
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3 . Or 2	/PROGRAMM/OUTILS/PC_3OOR 2 .TOS	ST 1588
Ruftrade	Traduction Allemand/Anglais	2 ‹ –	/BUREAU/DIVERS/RUFTRAD 2 .TOS	ST 17O1
Running Preview	Clone de Doom	‹ –	/JEUX/ACTION/RUNNING .TOS	ST 17O3
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	O . 9 1b	/UTILS/DIVERS/SART O9 1B .TOS	ST 1699
Sky Duel	Jeu de duel aérien	‹ –	/JEUX/ACTION/SKYDUEL .TOS	ST 17O7
Sky Fall	Jeu de type Columns	‹ –	/JEUX/REFLEXIO/SKY_FALL .TOS	ST 17O4
ST –Guide	Aide en ligne hypertexte	1 4E	/UTILS/DIVERS/STG– 1 4E .TOS	ST 1677
StarCall	Emulateur terminal	2 . OQ	/COMMS/TERMINAL/STAR 2OQD .TOS	ST 1662
Super Bomberman	Adaptation de Bomberman	O . 9	/JEUX/ACTION/SBM_O9 .TOS	ST 169O
Swiftel 2	Emulateur minitel	1 . 4Oc	/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFT 1 4C .TOS	ST 1681
Tank Blaster	Bataille de tanks	1 . OB	/JEUX/ACTION/TBLASTER .TOS	ST 1665
Teknoball (1)	Casse briques True Color		/JEUX/ACTION/TEKNBAL 1 .TOS	ST 1626
TETRHEX	Tetris en hexagonal	1 . 4O	/JEUX/REFLEXIO/THEX 1 4 1A .TOS	ST 1665
Tetris II	Clone de Tetris		/JEUX/REFLEXIO/TETRISII .TOS	ST 1693
Towers (A)	Jeu d'aventure	1 . 5	/JEUX/AVENTURE/TOWE 1 5D 1 .TOS	ST 1631(2 disquettes)
Two In One	Shell pour les archiveurs	1 . 5 1E	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN 1E 1 5 1 .TOS	ST 1653
Wuascht	Clone de Tetris	1 . 2 3	/JEUX/REFLEXIO/WUASC 1 2 3 .TOS	ST 1694
WWW	Connexion SLIP + WEB Browser	1 . 3O	/COMMS/WWW1 3O .TOS	ST 1682
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	O . 9 8a	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO .TOS	ST 1375

DEMOS

dirigé par Frédéric THIRARD

Vous voulez des démos ?

Si vous avez du mal à vous procurer certaines démos, ou que vous n'avez aucune source pour en obtenir n'hésitez pas à me contacter sur Internet ou par minitel.

J'envisage de mettre en place un service de distribution de démos pas trop cher.

Vous pouvez aussi me contacter si vous cherchez des sites ftp, ou si vous voulez avoir les dernières démos en téléchargement sur le 3615 Stmag.

Frédéric THIRARD

pratique

démos : ça bouge !

Nous nous sommes quittés le mois dernier sur les résultats de l'Aggressive Party II. Nous reviendrons sur la démo qui avait atteint la première place, la Demolition, qui est enfin terminée. Sans oublier les résultats très attendus d'une autre grande Coding Party : la Symposium 96.

SOUVENEZ-VOUS...

Le mois dernier je vous annonçais que la démo qui avait atteint la première place de l'Aggressive Party II était encore en peaufinage. Elle est enfin sortie, et elle tient sur 4 disquettes compressées tout comme la Lost Blubb. Attention il vous faudra au moins 11 Mo de libre sur votre disque dur pour effectuer l'installation.

Cette démo se nomme Demolition et a été produite par Dead Hackers Society et Imponance.

Au programme : objets 3D, un tunnel, des effets genre "rotozoom" et quelques autres.

Nous passerons très rapidement sur les objets 3D sans intérêt particulier. Vient ensuite le tunnel qui, s'il est décidément très classique, n'en est pas moins très réussi et assez agréable à l'oeil.

Le tunnel est suivi d'une série d'effets du genre "rotozoom" avec traînées et divers effets de couleurs assez réussis.

L'un d'eux notamment affiche une image de canettes de Coca en rotation, avec un effet de transparence qui nous laisse voir un visage féminin fixe en fond d'écran.

L'effet est très réussi et techniquement impressionnant. On est encore plus impressionné lorsque les canettes de Coca subissent une déformation en temps réel, sans ralentissement ni scintillement.

En dehors de ça quelques images fixes ou en cycles ainsi qu'un scrolltext en fire dans lequel les auteurs nous expliquent qu'ils n'aiment pas Intel (on les comprend).

L'impression générale que m'a laissée cette démo reste pourtant assez mitigée : les effets sont assez réussis, le design est correct et la musique assez standard pour ce type de productions (genre techno). Pourtant le contenu est un peu juste pour une démo qui fait 6 Mo, d'autant qu'il n'y a pas d'effet réellement novateur.

LA SYMPOSIUM

La Symposium, qui a eu lieu début avril, rassemblait beaucoup de coders de divers univers (Amiga, PC, C64, Ar-chimèdes et bien sûr Atari Falcon).

Les résultats qui accompagnent l'article ne sont malheureusement pas complets, les organisateurs ayant perdu une partie de leur fichier.

Heureusement les résultats pour nos belles machines sont entiers.

Au programme un concours d'intros 4 Ko, un concours d'intros 96 Ko, et le traditionnel concours de démos.

En ce qui concerne les intros de 4 Ko, c'est surtout la performance technique qui est à mettre en avant, étant donné la difficulté de faire tenir le code dans aussi peu de place.

Vous devriez d'ailleurs trouver la démo 4 Ko qui a remporté la première place, la Ewigkeit de Spirits, sur la disquette du magazine (N.D.L.R. Fréd, Tu nous a envoyé la démo trop tard. Elle sera alors dans le prochain numéro).

L'une des démos présentées sur Falcon est l'Hydroxid. Au programme de nombreux effets très bien réalisés et un rythme bien étudié. Une belle performance pour une démo qui tient sur une disquette.

Le logo Hydroxid raytracé qui se tortille sur lui-même pendant le scrolling de fin est très réussi, une démo que je vous conseille tout particulièrement.

NOUVEAUTE FRANCAISE

Certaines productions françaises, qui étaient encore en phase de préparation le mois dernier, sont sorties. La Yepyha du groupe Toons vaut notamment réellement le détour.

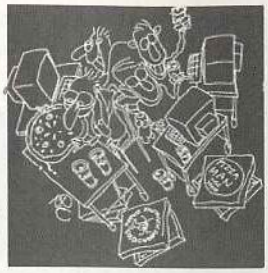
C'est une démo très amusante avec un design très réussi et des décors on en peut plus champêtres (escargots et autres bestioles sont au programme). Pour une fois la musique n'est pas le traditionnel tchac tchac boum, mais plutôt un petit air très rigolo qui accompagne bien le reste de la démo. A noter un nouvel effet au nom amusant, le "gouraud – plouf – shading" qui vaut le coup d'oeil.

Au final la Yepyha est une démo très agréable à regarder, et très cohérente dans son contenu : délirant tant pour son nom que ses graphismes ou sa musique. La Yepyha est également techniquement très réussie.

Vous devriez pouvoir admirer quelques images de cette démo si tout s'est bien passé (j'en profite pour remercier les auteurs qui ont bien voulu me passer quelques-uns de leurs graphismes).

On attend avec impatience les prochaines productions du groupe Toons. J'espère même faire une interview de certains

membres pour le mois prochain.



Adrenaline m'a fait parvenir une preview de sa dernière démo O-Tentyk, mais je préfère attendre une version définitive pour vous la présenter, probablement le mois prochain.

EN BREF

Quelques infos diverses et variées en vrac : la Compusphere VI a lieu en Suède à l'heure ou j'écris ces lignes, plus d'infos la prochaine fois. La Saturn party IV, qui est une démo essentiellement Amiga à eu lieu en avril dernier.

Des ataristes étaient présents avec leurs Falcons, mais aucune production n'a été présentée...

La production de jeux va bon train chez les demomakers : New Beat Development termine un jeu à la Rayman pour le Falcon : Willie's Adventures.

On murmure que EKO, le groupe de demomakers français aurait stoppé ses activités, espérons que cela ne soit pas le cas, car la scène de la démo Atari perdrait là un de ses meilleurs groupes.

RENDEZ – VOUS

Un agenda bien rempli ce mois-ci : commençons par l'étranger avec le Nordic Atari Show. Le Nordic Atari Show (NAS) est une convention avec différents séminaires, une expo avec différents revendeurs et également une coding party. Celle-ci se tiendra les 14,15 et 16 Juin 1996 à Gothenburg en Suède.

L'organisation de la coding party est assurée par NoCrew, groupe bien connu qui code sur Falcon.

Au programme notamment : démos Falcon, ST / STE et même Atari 8 bits, des démonstrations de la Jaguar, de la Lynx ou encore Magic, Linux ou Internet. Il y aura également des séminaires à propos d'Internet et du multitâche. Sans oublier les diverses activités ludiques : loterie, lancé de disques durs et concours de descente de Coca. Le seul reproche que l'on puisse faire au NAS, c'est son lieu : tout le monde n'a pas l'occasion d'aller en Suède en plein mois de Juin... passons donc aux événements français.

Tout d'abord en ce qui concerne la Gigafun 96, dont je vous parlais le mois dernier, notez bien le changement de date. La Gigafun 96 aura finalement lieu du vendredi 2 août au mardi 6 août à Offendorf près de Strasbourg.

Vous pouvez demander plus d'informations à l'adresse suivante : F.F.C., 6 rue de l'école, 678OO BISCHHEIM.

Allons plus au sud avec la Place to Be IV, qui aura lieu à Mont-De-Marsan du jeudi 22 août au lundi 26 août. C'est une des plus grandes coding parties du sud ouest (de la place pour plus de 5OO personnes !). Au programme : tout ce qui fait une bonne coding party : écran géant, son puissant... et toujours les concours de jeux vidéos, lancé de disquettes (le record est paraît-il de 67 mètres !), disques durs et CD !

Pour plus d'informations, ou pour réserver vos places (ce que je vous conseille vivement) écrivez à : Association EAGLES, Lieu dit le Trouilh, 4OO9O BOUGUE ou par e-mail : brunel@quaternet.fr

N'hésitez surtout pas à profiter des vacances pour aller à ces deux coding parties françaises qui devraient valoir le détour.

LE MOT DE LA FIN

Je vous rappelle que si vous avez produit une démo, que vous organisez une coding party ou que vous voulez réagir sur la rubrique, vous pouvez me contacter par e-mail : thirard@linux.utc.fr ou sur le 3615 STmag en BAL DEUFR.

Je vous donne rendez-vous le mois prochain avec en principe les résultats de la Compusphere, l'interview du groupe Toons, et d'autres infos sur l'actualité de la démo Atari.

Frédéric THIRARD

RESULTATS DE LA SYMPOSIUM 96

" Demos Falcon "

PLACE	GROUPE	NOM DE LA DEMO	POINT
1	Therapy	Wurscht	257
2	Hydroxid	Symposium '96	224

" Intros 96 Ko Falcon "

PLACE	GROUPE	NOM DE L'INTRO	POINTS
1	Sentry	Phong?!	299
2	ADM	Bugs	231
3	D.B.A.	45 Min. (GFA Basic)	142

" Intros 4 Ko Falcon "

PLACE	GROUPE	NOM DE L'INTRO	POINTS
1	Spirits	Ewigkeit	238
2	Lazer	Gurkensalat	197
3	TNB	BSE+	91
4	TSCC	A Rh+	9O
5	DBA	???	4O

" Graphisme "

PLACE	GROUPE	NOM DE L'IMAGE	POINTS
1	A.–t–/Cream	The Grafixman	???
2	Cyclone/Illusion	Too Much Clubbing	???
3	Danny O./Risk/Independent	an impression	???

Ces résultats sont partiels, les organisateurs ayant perdu la liste complète suite à un problème technique...

" Modules ProTracker "

PLACE	GROUPE	NOM DU MODULE	POINTS
1	Evrimsson/Illusion	Thorns In Hands	15O
2	Marc/Scoopex	Sometimes	1O1
3	Virgill/Artwork&Essence	Opium	85
4	Ripguy/Abyss	The Abyss	78
5	SMT/Artwork	Emergency	76
6	Skyphos/Matrix	Different Dreams	67
7	Chromag/Polka Brothers	Sauerkraut Theme	6O
8	The Loop/Artwork	Mixed Mode	54
9	Raw Style/Lego	Alice D.	31
1O	Holiday&Rackler/Grandpas	My Funeral	29
11	Magic/Nah-Kolor	Pedo-Banaan	21
12	Fried/Avena	Der letzte Tag	2O
13	Halfbyte/Pandemonium	Mind Condition	17
14	Maytz/In-Sect	Monstercrash 4	16

" Modules Multichannel "

PLACE	GROUPE	NOM DU MODULE	POINTS
1	KB/Reflex	btgates	179
2	Stax/Lazer	Insignia	126
3	Slaughter	Mystical Dreams	111
4	TMG/Motiv8		88
5	SCY/TSCC	Join my Dream	76
6	Cosowi/Plush	66	
7	Energizer/Lazer	Heavcomp	58
8	Bow/Abyss	Nature	31
9	Nachbars Katze/Tengelmann		27
1O	Rap/Onslaught		25
1O	Lord/Impulse	Secret Island	25
11	Doj/Cubic Team	Ballad of Romeo	18
12	Improve/Complex	asdfghjk	14
13	Flunk/Flunkdata	Ekkolod	O

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

MOONGAMES ne sera pas !

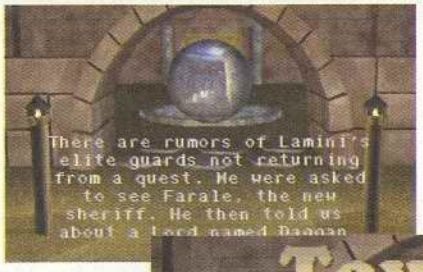
MOONGAMES ne sera sans doute jamais complètement terminé, les auteurs étant contraint d'abandonner le projet pour cause d'armée et d'emploi très prenant. Du coup la version actuelle sera en freeware. Elle doit fonctionner, mais certains graphismes ne seront pas là et les fameux "flippers vu de la boule" non plus.

Test le mois prochain.

GdM

TOWERS II

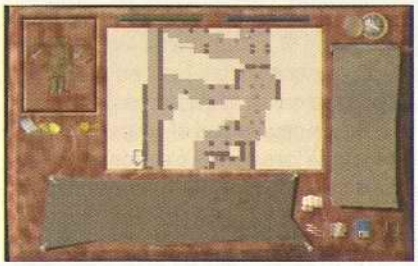
A l'heure où tout le monde suit avec assiduité le développement de BAD MOOD ("joueur" de fichiers DOOM sur FALCON), vous serez certainement heureux de savoir qu'il existe déjà un jeu de ce type tout en true color et hyper fluide sur FALCON : TOWERS II.

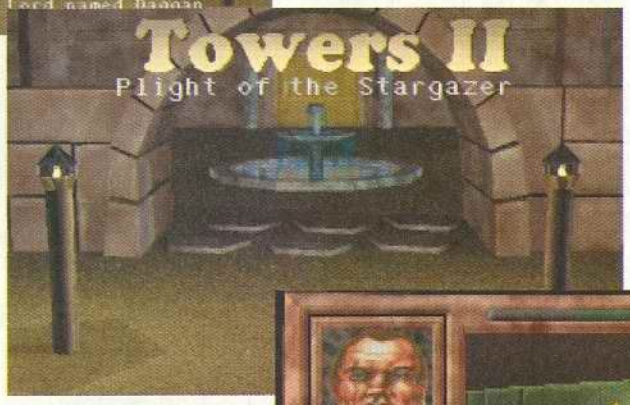


Il est sorti depuis un petit moment et n'avions parlé qu'en rubrique DP, ce jeu étant en shareware. Mais au vu de la très sa grande qualité de réalisation et de l'actualité évoquée quelques lignes plus haut, il nous est apparu important de lui donner un véritable test.

La technique

Dans Towers II tout ce passe comme dans Doom. Vous vous déplacez dans un décor 3D en temps réel, ce qui est plutôt rare sur nos machines. Les décors s'en ressentent un peu, cependant les graphismes sont assez variés. L'intérêt du jeu réside surtout dans une fluidité exemplaire des déplacements, d'autant plus que le jeu est en True Color. Pour un meilleur rendu, je vous conseille de jouer à Towers II sur un écran RGB qui affinera un peu le graphisme. La musique est très réussie et, si les bruitages qui accompagnent le jeu nous font plus penser à ceux d'un ST qu'à un Falcon, ils restent très efficaces.





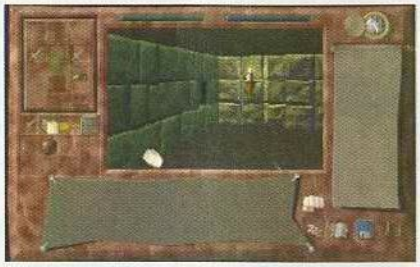
A noter que le jeu semble accepter les cartes accélératrices puisque nous l'avons testé avec une Centurbo I sans aucun problème. La vitesse d'affichage devient alors hyper fluide !

Bienvenue dans ma tour

Après avoir vu la superbe intro et compris le pourquoi de votre présence dans ce donjon sombre et nauséabond, vous choisissez votre personnage parmi quatre figures d'aventuriers. Il y a un Guerrier, un Magicien, un voleur et un autre qui semble être le compromis entre les trois. Ce dernier est surement le meilleur choix pour commencer. Il vous permet d'avoir toutes les compétences à un niveau moyen (combat au

corps à corps, magie...). Ensuite c'est parti, vous voilà plongé dans les dédales de la forteresse, à vous de trouver l'issue !

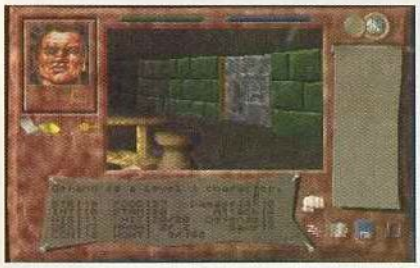
La mécanique



Comme dans tout bon jeu de rôle, vous avez une description des capacités de votre personnage. Votre force, dextérité, intelligence, capacité au combat, points de vie, protection contre les coups... Tout cela est géré dans Towers II. Votre équipement est illustré directement sur l'écran (comme dans Ishar)..Le déplacement, qui se fait à la souris, peut paraître assez hasardeux au début mais avec de l'entraînement, c'est net et précis. Si vous appuyez sur la touche "F" du clavier, la vision sera alors plein écran. On perd de la finesse dans les décors, mais c'est bien plus impressionnant et prenant !

Les combats sont très simples. Lorsque vous rencontrez un vil manant qui vous cherche des noises, vous cliquez sur le bouton gauche de la souris et votre personnage donne un coup. Suivant l'arme que vous portez, l'illustration à l'écran sera différente et les dommages seront plus ou moins importants. Vous pouvez également lancer des objets contre les personnages tout comme dans Dungeon Master. La magie peut également s'avérer très utile. Vous apprenez les sorts en trouvant des parchemins au cours du jeu, puis vous les mémorisez et suivant l'aptitude de votre personnage le sort sera plus ou moins efficace.

Un phénomène très intéressant dans Towers II, est que votre personnage acquière de l'expérience au fur et à mesure du jeu. Il devient meilleur au combat, à la magie, possède un équipement plus performant ; bref, vous ne vous lassez pas de vous voir progresser.



Conclusion

Towers II est un chef d'oeuvre ! On a vraiment du mal à croire que ce jeu est un shareware (en fait c'est un "Tryware"). Avec une grande durée de vie et surtout un intérêt énorme, Towers II fait partie à mon sens des 5 meilleurs jeux sur Falcon. Je vous conseille très fortement de vous faire enregistrer auprès de JV Enterprises si vous aimez Towers II, pour 24 Dollard US (120 f seulement !) vous recevrez alors le manuel complet du jeu qui vous permettra d'aller encore plus loin.

Tristan COLLET

Towers II
FALCON uniquement
prix : 120,00 F
version shareware disponible dans toutes les boutiques de DP (Diskimage, IFA...) ou sur CD-ROM comme le Whiteline Gamma.
édité par : JV Enterprises à l'adresse suivante : JV Enterprises, PO Box 97455 Las Vegas, Nev. 89193, USA.

beauté de la réalisation, fluidité, jeu, prix

N.D.L.R. : ne tourne pas sur MEDUSA/HADES (aargh !!!)

THE BLUES BROTHERS

Encore plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec Les Blues Brothers

On leur a volé leurs instruments! Aidez-les à les récupérer.

Un Hit des jeux de plate-forme.

5 niveaux immenses, plus de 40 bonus et options, 30 ennemis !

Par correspondance uniquement, 64 F auprès de PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

❑ ST Disquette /BLUES BROTHERS
64 F + 15 F de port soit 79 F.

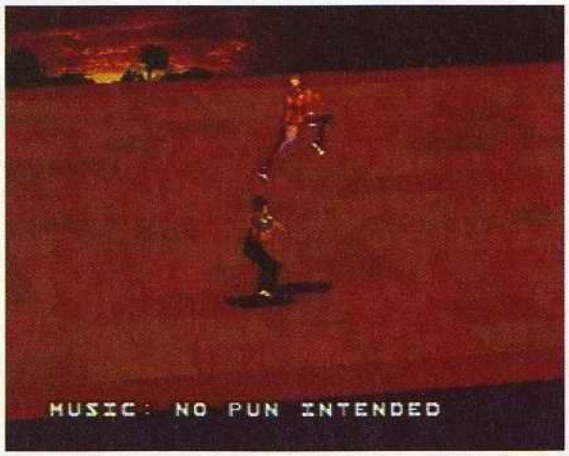
Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

STM107

combat pour la vie

Pas grand-chose de nouveau ce mois-ci. Une fois de plus, on peut se poser des questions sur l'avenir et la santé d'Atari et de sa console de combat. Selon certaines rumeurs, Atari UK qui s'occupait de l'ensemble du marché européen aurait fermé ses portes... ce qui n'est pas vraiment bon signe. En fait, après vérification, ces rumeurs sont infondées, puisque nous avons réussi à joindre Atari UK au téléphone. S'il est vrai que l'équipe a heureusement totalement changé, (l'ancienne équipe avait, ces trois dernières années, largement eu le temps de faire preuve de sa totale incompétence), ATARI UK est toujours là, et un nouvel importateur pour la France devrait normalement être choisi incessamment, parmi plusieurs candidats. En effet, il y a de la demande en France. Certaines chaînes de jeu vidéo voudraient bien remettre la Jaguar à leur catalogue. Il est vrai qu'au prix où la console est descendue (on la trouve aujourd'hui à 500 F avec un jeu), et avec la cinquantaine de titres disponible, cette machine devrait pouvoir se vendre comme des petits pains... pour peu que l'on sache vendre.

Je profite de ce manque d'actualité pour tenter de répondre à un lecteur qui m'a envoyé une lettre, dans laquelle, outre la solution à mon problème dans PITFALL, il me pose quelques questions. Ce lecteur s'inquiète de l'arrivée des titres de sport sur la Jaguar. En ce qui concerne les nouveaux titres, il est difficile de donner le moindre pronostic, mais il existe déjà aujourd'hui plusieurs titres de sport : NBA JAM (basket), White Man Can't Jump (Basket), Fever Pitch Football (Foot), Super Cross 3D (cross) etc.. Certains comme Fever Pitch Football permettent de jouer à deux. D'autres (White Men et Nba Jam) permettent même, par l'intermédiaire du Team Tap, de faire jouer 4 personnes simultanément.



En seconde question, ce même lecteur me demande "Où et quand pourrons-nous acquérir les cartouches de sauvegarde ?". Là, je le soupçonne de mal lire ma chronique, car j'ai maintes fois parlé de la MEMORY TRACK, qui est disponible depuis maintenant 6 mois bien pesés, chez les revendeurs Jaguar (Techno-Service, Score Games et la Terre du Milieu pour ne citer que les meilleurs).

Comme d'habitude également, un petit retour sur le mois précédent. J'ai continué à jouer avec les Pingouins Mutants, et au fur et à mesure des niveaux, j'ai y pris de plus en plus goût, car les niveaux sont de plus en plus délirants et amusants. Finalement, le défaut principal du jeu, c'est peut-être de ne proposer que 20 niveaux : on arrive relativement vite au bout. Il ne reste plus qu'à recommencer avec un niveau de difficulté plus important, mais c'est quand même moins intéressant...

Encore une information. Le mois dernier, les plus attentifs auront vu dans la chronique DomPub une nouvelle version du fichier Cheat Mode pour Jaguar. Je l'ai consulté depuis et il est vraiment indispensable. 44 KO de texte (en anglais) donnant des cheat codes pour 40 titres. Citons, entre autres et par exemple, les niveaux de Baldies de 0 à 48, l'accès au Plazma Pong dans Defender 2 000, des vies infinies et des nouvelles missions dans Hover Strike, tous les coups secrets dans KASUMI NINJA, PRIMAL RAGE et ULTRA VORTEK, 40 nouveaux joueurs + 20 codes de triches dans NBA JAM TE, les codes de triche de RAYMAN, le code pour la super moto dans SUPER BURN OUT, toutes les attractions disponibles dans THEME PARK, des réglages d'effet supplémentaires et plus clairs dans Virtual Light Machine. Bref, ce fichier est très fortement conseillé pour tout joueur/tricheur sur Jaguar.

L'actualité des titres est en repos, puisque ce mois-ci, il n'y a qu'un seul titre. Mais il s'agit quand même du très attendu Fight For Life.

FIGHT FOR LIFE

Si vous avez un tant soi peu regardé depuis un an les jeux disponibles sur les autres consoles, vous avez certainement dû baver d'admiration plus d'une fois devant certains jeux qui n'avaient pas d'équivalents sur Jaguar, comme Daytona USA en ce qui concerne les simulations de pilotage/course de voiture ou TOSHINDEN et VIRTUA FIGHTER pour les jeux de combats. Si au niveau course de voiture, nous devrons continuer à baver (et je crains que ne ce soit encore pour longtemps, car rien n'est annoncé dans ce domaine), au niveau jeu de combat en 3D mappé, vous n'aurez plus à rougir de honte devant vos copains rigolards vous demandant d'un air entendu "et t'as quoi comme combat sur ta 64 bits. Par ce que moi, sur ma Saturn". Car voila enfin FIGHT FOR LIFE, qui nous arrive avec un an de retard (ou quasiment) sur les prévisions officielles. A titre informatif, l'histoire de la réalisation de ce titre n'est pas inintéressante. Pour une fois, Atari était allé chercher un spécialiste du genre, en la personne d'un français, Francois Yves Bertrand, déjà auteur de titre de ce genre sur d'autres consoles. Au bout de 6 mois de travail, le jeu était quasi fini et la cartouche devait rentrer en production. Si les mouvements étaient fluides, les personnages souffraient, parait-il, d'une certaine laideur, voir d'une laideur certaine. Passe Ted Hoff, alors directeur d'Atari, dans les laboratoires de production, qui voit le logiciel, n'en est que moyennement satisfait, et demande à François Yves s'il ne peut pas faire mieux. Piqué au vif,

d'autant plus que les deux hommes avaient assez peu d'affinité, celui-ci répond qu'il le peut, si on augmente ces moyens, et le temps pour réaliser et Ted Hoff lui dit'Banco'. Le jeu est repoussé une première fois.

Arrive ensuite la période vache maigre d'Atari, celle où la firme, pour des raisons pas encore vraiment claires, fait le ménage parmi ces employés. A l'époque, il ne manquait parait-il, qu'un mois de travail pour finir le jeu... mais M. Bertrand fait partie de la charrette des licenciés. Exit Fight For Life, et semble-t-il définitivement...

C'est sans compter la loi américaine : en effet, peu de temps avant, Atari avait présenté des images de Fight For Life dans une publicité télévisée. Et la loi américaine prévoit que lorsqu'on présente une publicité sur un produit, celui-ci doit réellement être disponible dans un délai fixé (3 mois me semble-t-il), sous peine de graves amendes pour publicité mensongère. Atari tombait donc sous le coup de cette loi. Qu'à cela ne tienne, entre temps, Ted Hoff était parti, et les directeurs d'Atari du moment firent un pont d'or à Francois Yves pour qu'il accepte d'être réembauché pour trois semaines, le temps de finir le titre...

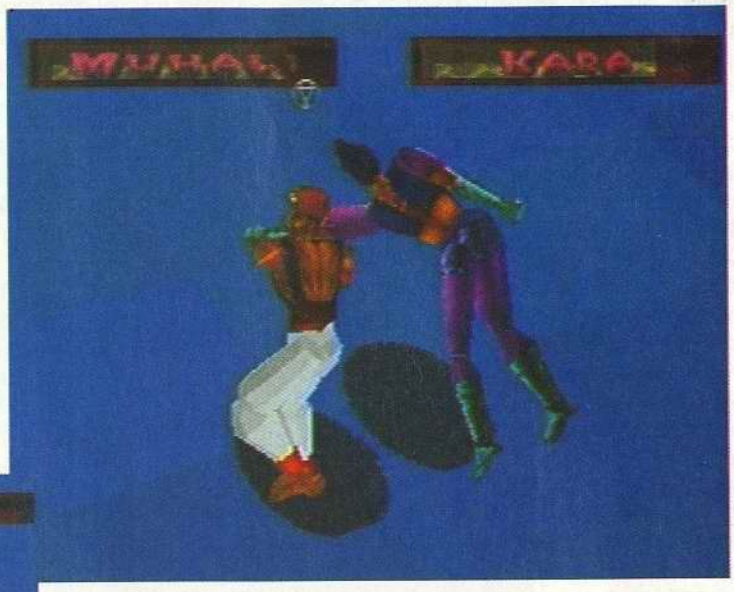
Cette histoire, en plus d'être assez amusante, est assez caractéristique de l'histoire actuelle d'Atari, qui, visiblement, ne sait pas vraiment sur quel pied danser. Un autre exemple de cette politique assez incohérente, est l'histoire d'Atari Interactive. Cette division d'Atari, créée il y a 6 mois environ, à grand renfort de publicité, était censée produire des jeux pour PC, Saturn et Play Station. Elle aurait (conditionnel, car nous n'avons pas encore pu vérifier notre source) fermé la semaine dernière, en n'ayant produit en tout et pour tout qu'une version de Tempest 2000 pour PC, très pâle par rapport à la version jaguar.

Mais revenons à nos moutons, plus exactement à notre Fight For Life. Première surprise, alors qu'on attendait un CD, le jeu est en cartouche. Tant mieux pour la majorité des Jaguaristes, qui n'ont pas de lecteur de CDROM, mais c'est un peu dommage quand même, essentiellement au niveau de la présentation et des musiques. J'ai vu hier l'intro de Virtua Fighter 2 sur Saturn, elle doit utiliser quasiment la moitié de la place du CDROM, mais il faut bien avouer qu'elle a une autre allure que celle Fight for Life.

A l'inverse, sur la Saturn, les chargements de jeu sont relativement longs, ce qui n'est pas le cas avec une cartouche, ou le démarrage est quasi immédiat. Sinon, au niveau du jeu, à mon sens, Fight for Life soutient for bien la comparaison avec son concurrent saturnien. Le jeu est en effet tout simplement fantastique. Je ne suis pas, loin s'en faut, un grand amateur de jeu de combats, mais celui-là est d'une fluidité à couper le souffle. Plus de 30 images par seconde, des personnages avec des mouvements extrêmement précis et détaillés, et une caméra (optionnellement) pivotante qui permet d'avoir une vision du combat extraordinaire. Vous avez le choix entre 8 personnages, et vous pouvez jouer contre l'ordinateur (en mode entraînement ou tournoi) pour gagner 7 combats de suite, avant de rencontrer le gardien de la porte dans un dernier combat, qui, si vous le gagnez, vous permettra de ressusciter (car vous êtes mort, et une nouvelle vie est l'enjeu du tournoi). Vous pouvez également jouer à deux, pour peu que vous ayez deux Joypad (et que vous soyez deux, mais cela va sans dire). Le contrôle des mouvements se fait bien entendu au joypad, et, s'il est possible avec le modèle standard, un ProController est tout à fait conseillé, puisque tous ces nouveaux boutons sont utilisés. Les touches supérieures (souvent appelées boutons shift) permettent de faire des pas de côté, les 3 petits boutons de tir supplémentaires (XYZ) servent respectivement au coup de pied gauche-droite et aux uppercut, alors que les 3 boutons classiques (ABC) permettent d'éviter l'attaque, de donner un coup de pied, ou un coup de poing. En combinaison avec la croix directionnelle, cela donne déjà un certain nombre de coups, qui sont complétés par les coups spéciaux de chacun des personnages. Certains de ces coups spéciaux sont officiels, et les enchaînements de mouvements et de tirs sont décrits dans la documentation, d'autres sont cachés et c'est à vous de les découvrir. Chaque personnage possède ainsi 6 coups spéciaux "officiels". Et si les coups normaux sont déjà très jolis (j'aime beaucoup les séquences d'uppercut gauche droite qu'on peut réaliser par des appuis bien coordonnées du bouton C), les coups spéciaux sont exceptionnels. Qu'il s'agisse du ciseau de tête de Kara, du lancer tournoyant de Muhali, ou du coup de poing saisissant (3 au hasard parmi les 48 officiels), il sont vraiment extrêmement réussis. Et je ne parle pas des combinaisons qui ne sont pas toujours très évidentes à réaliser lorsqu'on n'a pas l'habitude.

Une combinaison est généralement constituée de trois ou quatre coups à porter de manière successive et avec une efficacité croissante telle qu'à l'issu de la combinaison, votre adversaire est bien souvent à genoux au sens propre aussi bien qu'au sens figuré. La difficulté de la combinaison réside dans le fait que l'enchaînement des directions/tir à effectuer change pour chacune des étapes de la combinaison, et que donc, pour effectuer une combinaison complète, il faut arriver à mémoriser/enchaîner une vingtaine d'appuis successifs flèches/tirs. Pas facile...

Lorsque vous réussissez à battre un adversaire, vous pouvez lui voler 2 de ses coups spéciaux, ce qui vous permet, au fil des combats, d'enrichir votre éventail de coups spectaculaires. A l'issue de la quatrième victoire, vous disposez, par exemple, de 6 + 4 * 2 = 14 coups spéciaux, ce qui commence à faire beaucoup (pour moi en tout cas). Par contre, c'est là que l'appui sur la touche pause prend tout son intérêt. En effet, outre le fait traditionnel de pauser le jeu, et de permettre le réglage des niveaux sonores (musiques et sons), la touche PAUSE permet de faire un ralenti sur les dernières secondes de jeu... et bien souvent, après un coup spécial réussi, on meurt d'envie de le revoir. surtout que ce ralenti est accompagné d'une possibilité de zoom et de rotation autour des personnages totalement splendide. Lorsqu'on regarde un coup spécial en gros plan, on est particulièrement éberlué par le niveau de détail et la qualité du mapping de texture existant sur les personnages... mapping entièrement effectué en soft, puisque, contrairement à ces concurrentes Saturn et PSX, la Jaguar ne dispose malheureusement pas de circuits hardware permettant d'effectuer du plaquage d'image automatique sur une surface... Cela explique un des rares défauts du jeu, les sols, qui, au lieu d'être dans de beaux dallages luisants comme dans Virtua Fighter 2 par exemple, sont constitués de surfaces colorées assez laides, il faut bien le reconnaître. Mais on oublie très vite ce léger défaut qui permet de concentrer la puissance de la Jaguar sur l'animation des combattants... et d'obtenir ainsi au total une extraordinaire réussite, qui figure incontestablement parmi les meilleurs jeux Jaguar.



FIGHT FOR LIFE

SUPPORT : Cartouche
GENRE : Combat 3D mapé qualité de la réalisation, fluidité, ombre de mouvements, "vols" de coups spéciaux

Intro un peu "faible", musiques très moyennes, sols

non texturés, un peu facile, selon certains pros
CONSEIL : Indispensable

Marc ABRAMSON

Fight for Life

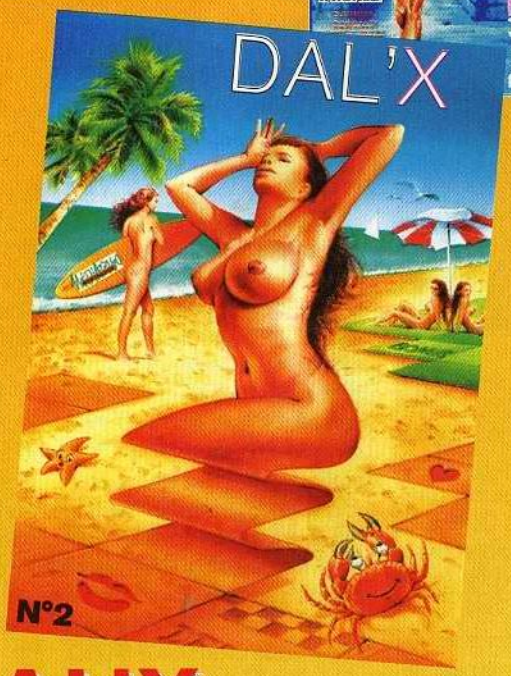
Graphismes :	85%
Sons :	70% (mus. 50%, sons 90%)
fluidité :	90%
Maniabilité :	85%
interet :	85%

Moyenne :	**83%**

Rendez-vous dans quelques semaines avec ARCAD'X

BOMB'X
50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu !
Mode 4 joueurs en simultanée.
2 extensions disponibles avec 20 niveaux et 10 images supplémentaires.

Par correspondance uniquement



DAL'X 69 F évidemment!

15 niveaux immenses et délirants.
Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.
Mode 2 joueurs en simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.

BON DE COMMANDE à retourner à MEDIAGOGO, 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS
(A remplir en capitales)

- ❑ N°1: Bomb'X 69 F
- ❑ N°2: DAL'X 69 F
- ❑ N°1 et 2: Dal'X & Bomb'X 120 F
- ❑ Extensions 1 de Bomb'X - Special STARS'X 59 F
- ❑ Extensions 2 de Bomb'X - Special DUOS 59 F
- ❑ Extensions 1 de Dal'X 59 F
  (10 niveaux supplémentaires-ne nécessite pas Dal'X)

STM 107

Montant: ..... F + 15 F de port = Montant total ..... F

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
Code postal : ..... Ville: .....
Le: ..... Signature:
accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

Toujours plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec MOKTAR

16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges !
Un Hit des jeux de plate-forme.

Par correspondance uniquement,
64 F
auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

STM107

❑ ST Disquettes / MOKTAR
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

revue de presse

Hormis ST NIEUWS, nous n'avons pas reçu de magazine ce mois-ci. Comme je ne comprends rien au néerlandais et que ce numéro d'ATARI ST NIEUWS ne semble pas comporter de scoop, c'est donc une revue de presse quasi-exclusivement dédiée aux fanzines, preuve de la vitalité de nos machines, que vous aurez ce mois-ci.

ATARI ST NIEUWS

n°85
Juin 1996

ATARI ST NIEUWS, c'est comme ST MAG. Il sort début Mai et se date du mois de Juin. En tout cas, c'est le plus régulier des magazines étrangers à nous parvenir (quand je songe à ST COMPUTER qui fut notre bible durant tant d'années !!!).

Le gros titre, comme vous pouvez le voir sur la couverture, c'est PAPYRUS 4.5. Gasp ! cela en fait du chemin depuis notre version française. Alors Pierre : tu en es où ? Mais il semble que j'ai déjà posé la question il y a peu.

Rien d'extraordinaire dans le reste du magazine qui se partage en NVDI 4.1 et une panoplie de sharewares : BOXKITE, BACKWRAD 3.1, STARCALL 2.O et checkdisk, sans oublier le traditionnel cahier MIDI mensuel.

A vrai dire la seule source d'étonnement ce mois-ci, c'est la présence d'un test du GFA BASIC sur PC.

Pour parler PC, on se demande toujours, en voyant la pub de GEMULATOR, pourquoi les émulateurs ATARI pour PC offrent-ils toujours l'émulation MEGA STE. Il est vrai qu'alors, la comparaison d'une fenêtre monochrome avec WINDOWS 95 fait toujours un peu pitié et doit donner effectivement aux possesseurs de ce dernier l'illusion que notre système est dépassé. A moins que cela ne soit volontaire et fasse partie d'une vaste entreprise de démobilisation des troupes en tentant de les convaincre de laisser tomber un standard qui ne saurait faire que du 6OO * 4OO monochrome.

C'est pourtant simple de livrer un émulateur avec un bureau alternatif (GEMINI par exemple) quand on n'a pas la licence du TOS 4.XX, non ?

PFM

n°8
Avril 1996

Le PFM nouveau est là avec une densité conséquente (pas moins de 36 pages !!!), ce qui explique un tarif peu courant pour un fanzine (25,OO F).

On a failli avoir droit à l'éternel canular de la nouvelle machine de la Corp à base de POWER PC et moult périphériques hyper puissants, mais heureusement PFM n'en est plus là et arrête au bout de quelques lignes !

Le reste de celles-ci est bien dense. Les news prennent la part belle aux productions CENTEK, la société de notre Rodolphe CZUBA national avec 5O% de son contenu, cela sans compter sur le sondage pour optimiser son projet de clone.

Mais il n'est pas le seul français à profiter du rédactionnel de PFM. En second, on trouve plusieurs articles fleuves sur EB-MODEL, CLOE par la pratique et STUDIO CAPITALE. EB-MODEL enchante littéralement BBFUCK/NLC qui semble bien connaître les logiciels phares de la 3D sur les autres plates-formes. Pour ma part je n'ai jamais été un fan d'EB-MODEL (pas très esthétique et un peu alambiqué) même si je l'estime indispensable sur la scène ATARI POV étant certainement le raytraçeur le plus puissant à l'heure actuelle. Par contre, je ne peux adhérer lorsque l'auteur le qualifie de meilleur logiciel d'animation sur ATARI, car il n'a visiblement jamais vu PHASE IV avec le fabuleux CHRONOS (qui à encore récemment fait baver d'envie une de mes connaissances spécialiste de 3D STUDIO sur PC).

"CLOE PRATIQUE" se révèle très instructif avec une méthode de calcul des ombres portées réalistes assez futée. Je ne vous la donne pas, cela vous fera une raison supplémentaire d'acheter cet excellent fanzine.

Troisième gros morceau : les projets de STUDIO CAPITALE. Ceux-ci sont multiples et certains ne verront vraisemblablement pas tous le jour (je pense particulièrement au portage des cd roms PC sur ATARI qui nécessite un travail de titan pour un nombre de développeurs très restreint : deux dont un seul à plein temps), mais cela fait plaisir de voir que certaines sociétés soutiennent aussi vivement notre univers.

Parmi les tests, on trouve celui d'ARABESQUE, assez bien vu malheureusement. Je dis malheureusement car il est vrai que le produit reste tout de même inférieur à des concurrents tels DA'S VEKTOR ou KANDINSKY. Il y a aussi ceux, très succins, d'ISIS BBS, VISUAL ASSEMBLER, LE GESTIONNAIRE et LE GUIDE DE L'ATARI.

Côté programmation et bidouille, on trouvera un article sur les sprites, la mémoire holographique et une bidouille pour passer le DSP à 4O Mhz.

Je finirai avec deux pages détaillées sur la PARSEC 44 que je conseille de lire à tous ceux qui ont bavé d'envie devant celui du ST MAGAZINE n°1O6. Ils en sauront plus !

Un bon numéro qui confirme, qu'au moment où certains fanzines s'essoufflent, d'autres font un véritable bon en avant. Il suffit de se reporter au premier numéro de PFM avec une maquette désastreuse et un nombre de pages affolant, d'autant plus que ces dernières n'étaient pas franchement remplies, pour se rendre compte du chemin parcouru en à peine un an et demi.

Ah J'allais oublier : la couverture est un beau keftal réalisé avec IMAGE STUDIO.

FAUCONtact

n°14
Janvier/Février 1996

FAUCONtact existe toujours. La preuve : voici le numéro 14 toujours illustré par le génial Pestouille. L'évènement de ce numéro, c'est l'arrêt de l'association pour cause de manque de temps et de dispatchage des "associés". En effet avec le temps, les voisins se sont répartis dans toute la France et tenir des activités associatives régulières devient une vraie gageure. Du coup l'asso arrête mais, que les lecteurs se rassurent, le fanzine continue son bonhomme de chemin.

Les traverses de ce chemin vont du test (UVK, SHEER AGONY) et pratique classiques (INTERNET) au scoop avec l'interview de Douglas Douglas LITTLE (auteur d'APEX) en passant par le rédactionnel avec un billet d'humeur d'Emmanuel JACCARD sur les émissions micro de la télé et pour finir la découverte par Splah du PLAYSID (circuit sonore du Commodore 64) et la promesse d'un article pro-

chain pour l'émuler et par là même dépasser la limite des 8 + 3 caractères des noms de fichiers sur ATARI !

Le test de SHEER AGONY est assez étonnant puisque, FAUCONtact étant un fanzine en noir et blanc et SHEER AGONY un jeu en true color, Edox vous propose de regarder les copies d'écran en pages 1, 52 et 53 de ??? ST MAGAZINE n°101. Il fallait y penser ! Comme il fallait s'y attendre, SHEER AGONY emballe le testeur (mais peut-il en être autrement ?) et on apprend avec bonheur qu'un deuxième opus serait en projet avec musique cette fois.

Comme dit plus haut, le scoop c'est l'interview de Douglas LITTLE. Elle se divise en trois points : BLACK SCORPION sa société, ATARI la JAGUAR, le FALCON leurs avenirs et sa philosophie de la programmation. Pour BLACK SCORPION, on apprend qu'ils sont trois avec Nick STEART et Dave ENCIIL, qu'ils travaillent sur plusieurs plates-formes, mais que le FALCON est pour eux la machine de rêve : simple pour l'utilisateur et le développeur. Côté JAGUAR, il semble qu'ils aient quelques menus problèmes avec la Corp. Il faut dire qu'ils ont développé leur propre kit de développement pour la Jag. A part cela APEX s'est très très bien vendu et a financé du coup leur jeu JAGUAR et APEX 3.

S'ils font un APEX 3, c'est qu'ils croient ferme à la pérennité du Falcon pour la bonne et simple raison (évidente, mais encore fallait-il y penser) que si quelqu'un revend son Falcon, c'est qu'un autre l'a acheté. Et comme pour eux le Falcon est encore, dans la plupart des cas, sous-exploité. Il y a donc encore de quoi renouveler l'intérêt du public pour un bon moment. Pour la Jag, Douglas est plus dubitatif car il a du mal, comme nous, à comprendre la politique commerciale de la Corp.

Au niveau développement, il nous conte les désillusions du codeur de démo, qu'il a été, devant s'attaquer au développement d'un réel programme. C'est beaucoup plus difficile de faire des prouesses dans ce dernier cas. Ceci dit, il est littéralement éberlué par les réalisations d'EKO et Lazer. Comme quoi, le FALCON a toujours de quoi étonner les plus balaises de ses développeurs.

Bref, un retour dans la boîte aux lettres de La Terre du Milieu qui qui était décidément indispensable.

JAG-WAR

n°4
MAI 1996

Décidément JAG-WAR tient ses promesses : le numéro 4 est là à date fixe. Il est vrai que le contenu n'est pas énorme, mais c'est toujours appréciable de voir une publication arriver en temps et en heures.

Le thème du mois, c'est Jeff MINTER contre Jeff MINTER. Entendez par là TEMPEST 2000 contre DEFENDER 2000. L'issue du combat est 90% pour chacun avec, toutefois, une préférence pour la réalisation technique de DEFENDER 2000 et une pour la magie de TEMPEST 2000. J'avoue partager totalement ce verdict, étant un fan de Jeff MINTER.

Visiblement Stéphane LIGONNIERE l'aime aussi et nous apprend que son surnom est YAK (remarquez, ce n'est pas très étonnant vu la passion de Jeff pour certains animaux à poils long). Pour réponse d'ailleurs à S.L., le nouveau CPU sur lequel travaille Jeff MINTER est certainement celui qui sort de la boîte qu'il a fondé avec MILLER et un rescapé de la JAG. Alors JAG 2 ou pas JAG 2 ? J'avoue me poser la même question et ce d'autant plus que les trois lascars déclarent avoir quitté la Corp en très bons termes avec les TRAMIEL et comptent bien retravailler avec eux un jour. De là à dire que la fameuse nouvelle console révolutionnaire sur laquelle ils travaillent ne serait autre que la JAG 2, il y a un pas qu'on peut rêver de franchir.

Le reste du fanzine est consacré aux accessoires, aux trucs et astuces pour TEMPEST 2000, DEFENDER 2000 et BATTLEMORPH CD ainsi qu'au test de ce dernier qui récolte un bon 85%.

Un petit merci au passage à JAG-WAR pour ses petites phrases de soutient à ST MAG. Cela fait toujours plaisir.

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook 1024226 HEIKENDORF, ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM, / HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER
Postfach 59 69, D-65734 ESCHBORN / ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49 / 10144 TORINO / ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING
Somerton, Sommerset TA11 6TB / ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux / 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT / 63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole / 67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST
7, rue Félix Gafflot / 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

O NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618 LONINGEN / ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9, 88662 UBERLINGEN / ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière, 35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a, 28876 OYTEN / ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

LYNX CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32

JAGUAR CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE
tél +tél + fax (16) 63 26 03 32

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses, 83210 SOLLIES-PONT
tarif : 3 timbres à 3,00 F/n°

ATARI

Bureautique

✓ Graph 1.49
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Nouvelle version de ce très bon grapheurde réalisation française. Avec une interface très soignée et compatible avec les environnements multitâches, il présente un bon éventail des fonctions de graphe et utilise SpeedoGdos. Nouveau : lien auto entre données et graphe.
Programme en anglais et français.
/BUREAU/TABLEURS/GRAPH 149.TOS

▼▼▼▼▼

✓ COPEQ 4.05
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version de COPEQ (qui s'appelait Comptabilité Domestique, puis Personnelle) de Marc Nussli. Basé sur un plan comptable, gère les graphes, ajoute des touches de fonctions programmables, des menus GEM, est compatible NVDI, BIGSCREEN, SELECTRIC, WINIX 2.3, etc., et propose une aide sous ST-Guide. amélioration de l'édition des champs, nouvelles fonctions de recherche.
Bon shareware français.
/BUREAU/DIVERS/COPEQ405.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Da Capo RSC français 1.22
STF/STE/TT/Falcon/MM
Les utilisateurs de Da Capo seront sans doute ravis d'utiliser ces fichiers francisés pour cet excellent gestionnaire d'adresses.
/BUREAU/DIVERS/DACA122F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Multicomptes 1.05
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Multicomptes est une comptabilité personnelle en shareware, plutôt bien réalisée et complète. 99 comptes simultanés, 30 types de mouvements, 52 postes, opérations automatiques, rappel des derniers libellés, etc. Cette réalisation française est à essayer.
/BUREAU/DIVERS/MLTCM105.TOS

Réf. : ST1680

✓ Notice 1.02
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Une sorte de bloc note fonctionnant en accessoire et en application. Bien lire la doc (au format ST-Guide) car toutes les fonctions sont accessibles par raccourci clavier uniquement. Programme et doc en allemand.
/BUREAU/DIVERS/NOTIC102.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Qed 3.80
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Qed est un des éditeurs phare du domaine public présent sur nos machines. Il possède quelques options originales (utilisation de certaines fonctions sur plusieurs fichiers simultanément) et une interface très agréable à utiliser.
Avec nombre de nouvelles fonctions, Qed est réussi et tient le haut du panier, mais c'est à vous de choisir !
L'archive contient un fichier RSC anglais.
/BUREAU/TTEXTE/QED_380B.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Qed docs 3.80
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Doc en DVI et aide en ligne au format ST-Guide pour QED, le sympathique éditeur de textes dont la version 3.81 est également disponible ce mois-ci.
Docs en allemand.
/BUREAU/TTEXTE/QED_380D.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Qed sources 3.80
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Sources de QED, le sympathique éditeur de textes dont la version 3.81 est également disponible ce mois-ci.
/BUREAU/TTEXTE/QED_380S.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Qed update 3.81
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Update 3.81 pour Qed 3.80, l'éditeur de texte.
/BUREAU/TTEXTE/QED_381U.TOS

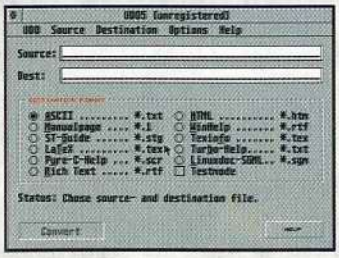
Réf. : ST1700

✓ Ruftrade 2
STF/STE/TT/Falcon
Nouvelle version d'un traducteur qui ne s'en tire pas si mal. Il fonctionne sans fichiers annexes, tout est inclus dans le programme. Fonctionnement très simple et assez rapide. Une traduction en mot à mot, bien sûr, mais tout à fait correcte.
Programme en anglais, sans doc mais ça ne pose aucun problème.
/BUREAU/DIVERS/RUFTRAD2.TOS

▼▼▼▼▼

✓ UDO Manuel 5E
STF/STE/TT/Falcon
Voici, au format UDO, les fichiers du manuel d'UDO. Tout cela est en anglais, cette fois.
/BUREAU/TTEXTE/UDO5E MAN.TOS

▼▼▼▼▼



✓ UDO 5E
STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)
UDO est une application TOS pour la conversion de documents texte, mais comme Dirk Hagedorn a réalisé un shell 100% GEM, vous voici en face d'une application GEM pour effectuer des conversions entre différents formats (y compris HTML du Web, ST-Guide et RTF) Dommage qu'il n'y ait pas celui du Rédacteur. Le passer sous RTF avant de l'envoyer sur une autre machine...
Version anglaise.
/BUREAU/TTEXTE/UDO5ETOS.TOS

▼▼▼▼▼

✓ UDO Aide 5E
STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)
Aide en ligne pour UDO, au format ST-Guide.
Version anglaise.
/BUREAU/TTEXTE/UDO5EHYP.TOS

Réf. : ST1701

Communication

✓ Stut One 3
STE/TT/Falcon
Il était attendu, et le voici, le fameux serveur RTC, pratique à mettre en oeuvre et à manipuler. Réalisation française de François Planque (voir STMAG n° 105).
/COMMS/VIDEOTEX/SERVEURS/STUT_ONE/STUT_1_3.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Swiftel2 1.40c
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
C'est la partie émulateur Minitel de Sweetel 2, dans sa toute dernière version. Utile pour ceux qui n'ont pas besoin de l'ensemble de Sweetel pour faire de la composition de pages Vidéotex et veulent simplement une application pour se connecter.
Programme en français.
/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFT14C.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Octopus update 0.70
STF/STE/TT/Falcon
Update d'un célèbre serveur BBS.
/COMMS/BBS/OCTU_070.TOS

Réf. : ST1681

✓ WWW 1.30
STF/STE/TT/Falcon
On parle beaucoup de WWW aujourd'hui : c'est la première fois qu'apparaît un moyen de connexion Internet GEM sur Atari, sans passer par Linux ou MintNet.
WWW rassemble trois parties : le HTML-browser d'Alexander Clauss, STIK (connexion SLIP) et HTML.OVL qui assure le lien entre les deux précédents.
Il marche de mieux en mieux, est régulièrement débuggé et suscite un grand intérêt dans le newsgroup comp.sys.atari.st. Bientôt une connexion PPP ?
Programmes et docs en allemand.

Téléchargez tous les softs !

par Minitel :

Le kit pour télécharger comportant un *câble* + le logiciel *Sapristi* coûte 95F port compris, *Sapristi seul* : 15F port compris

/COMMS/WWW130.TOS

Réf. : ST1682

✓ AntMail 0.7.6
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Programme en freeware pour l'e-mail (courrier électronique sur internet). Bonne conception, paramétrage pratique, mais n'a ni viewer ni éditeur. Il faut utiliser des applications externes, ce qui est à la fois un avantage et un inconvénient.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/ANT7_6.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Coma 3.30
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.
Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page et gère les messages vocaux. Et look 3D si on a au moins le VGA 16 couleurs (de plus en plus beau !) Contient un éditeur de texte.
Logiciel ET DOC en anglais ou allemand.
/COMMS/TERMINAL/COMA_330.TOS

Réf. : ST1702

Falcon (1.44)

✓ Asteroidia Falcon
Falcon
Réalisée par Dave Munsie, une très bonne adaptation d'Asteroïds pour Falcon. C'est joli, et très fluide. Inertie garantie !
Programme et doc en anglais.
/JEUX/ACTION/ASTR_FAL.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Bomb Squad
Falcon
Une bonne variante de Bomberman, on peut y jouer contre l'ordinateur ou à plusieurs (jusqu'à 4 pour la version finale). Les graphismes sont soignés, et le jeu demande des réflexes, mais aussi beaucoup de stratégie.
/JEUX/ACTION/BMBSQD3B.TOS

Réf. : ST1683

✓ DBA Magazine 11
Falcon
Voici le premier de quelques numéros d'un bon magazine électronique (en anglais) pour Falcon. L'actualité de la machine, mais aussi des tonnes de thèmes traités. L'interface de ce numéro est moins bonne que celle des suivants.
Utiliser sans NVDI et sans accessoires.
/DEMOS/CANARD/DBAMAG11.TOS

Réf. : ST1684

✓ DBA Magazine (1) 12
Falcon
Voici le premier de quelques numéros d'un bon magazine électronique (en anglais) pour Falcon. L'actualité de la machine, mais aussi des tonnes de thèmes traités.
Première partie de l'archive.
Utiliser sans NVDI et sans accessoires.
/DEMOS/CANARD/DBA_12_1.TOS

Réf. : ST1685

✓ DBA Magazine (2) 12
Falcon
Voici le premier de quelques numéros d'un bon magazine électronique (en anglais) pour Falcon. L'actualité de la machine, mais aussi des tonnes de thèmes traités.
Deuxième partie de l'archive.
Utiliser sans accessoires et sans NVDI.
/DEMOS/CANARD/DBA_12_2.TOS

Réf. : ST1686

✓ DBA Magazine (1) 13
Falcon
Voici le premier de quelques numéros d'un bon magazine électronique (en anglais) pour Falcon. L'actualité de la machine, mais aussi des tonnes de thèmes traités.
Première partie de l'archive segmentée avec X Splitter 2.
Utiliser sans accessoires et sans NVDI.
/DEMOS/CANARD/DBA_13_1.TOS

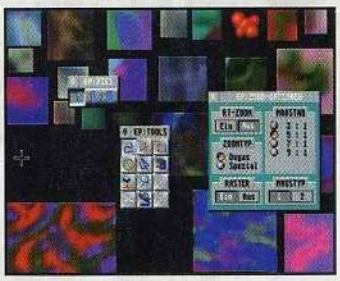
Réf. : ST1687

✓ Bad Mood 2.06A
Falcon (VGA/RGB)
Ce simulateur d'environnement de Doom présenté dans le numéro 102 de STMAG est enfin disponible dans une version laissant apparaître les textures. Franchement, c'est pas mal du tout, même si ce projet de réalisation de Doom sur Falcon n'est encore qu'un visualiseur en temps réel.
Programme et docs en anglais.
/JEUX/ACTION/BM206A.TOS

▼▼▼▼▼

✓ DBA Magazine (2) 13
Falcon
Voici le premier de quelques numéros d'un bon magazine électronique (en anglais) pour Falcon. L'actualité de la machine, mais aussi des tonnes de thèmes traités.
Deuxième partie de l'archive segmentée avec X Splitter 2.
Utiliser sans accessoires et sans NVDI.
/DEMOS/CANARD/DBA_13_2.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Escape Paint 0.02
Falcon
Ce programme de dessin ne possède pas tous les outils à la pointe de la retouche, mais fonctionne en True Color. Son interface est superbe et il peut constituer un bon outil quand on n'a pas besoin de mobiliser une grosse artillerie.
Programme et doc en allemand.
/GRAPH/DESSIN/ESCPAINT.TOS

Réf. : ST1688

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

✓ DBA Magazine (1) 14
Falcon
Voici le premier de quelques numéros d'un bon magazine électronique (en anglais) pour Falcon. L'actualité de la machine, mais aussi des tonnes de thèmes traités.
Première partie de l'archive segmentée avec X Splitter 2.
Utiliser sans accessoires et sans NVDI.
/DEMOS/CANARD/DBA_14_1.TOS

Réf. : ST1689

✓ DBA Magazine (2) 14
Falcon
Voici le premier de quelques numéros d'un bon magazine électronique (en anglais) pour Falcon. L'actualité de la machine, mais aussi des tonnes de thèmes traités.
Deuxième partie de l'archive segmentée avec X Splitter 2.
Utiliser sans accessoires et sans NVDI.
/DEMOS/CANARD/DBA_14_2.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Super Bomberman 0.9
Falcon
Cette adaptation de Bomberman est vraiment très belle. Le principe : poser des bombes pour ouvrir des passages mais aussi pour tuer ses adversaires. Des bonus augmentent l'efficacité des bombes ou permettent de les déplacer, etc. On ne peut pas jouer contre l'ordinateur mais comme SBM permet deux à six joueurs, ça fait des parties de rigolade en perspective.
Réalisation française, mais en anglais.
/JEUX/ACTION/SBM_09.TOS

Réf. : ST1690

✓ Colums
Falcon
Voici une adaptation de Columns (proche de Tetris, mais ici il faut jouer sur les couleurs) très réussie, avec quelques options originales.
Réalisation française
/JEUX/REFLEXIO/COLUMSD2.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Songz Falcon 1.93F
Falcon
Songz est un programme drôlement intelligent. C'est en quelque sorte une base de don-

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°107							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

nées musicales pour gérer vos disques, CD, cassettes, etc. Sur Falcon, vous pourrez enregistrer et écouter des échantillons correspondant à vos fiches.
C'est signé Lucky Look, c'est français, et c'est la version compilée pour Falcon.
/MUSIQUE/SONG193F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ THOR_DSP Infos
STF/STE/TT/Falcon
Juste quelques infos sur le projet de GEM Thor version DSP. Pour les mordus d'Othello (dont je suis).
/JEUX/REFLEXIO/THOR_DSP

Réf. : ST1691

✓ Bad Shell 1.01
Falcon 2 Mo
Un shell pour Bad Mood. Encore un peu fragile, il permet toutefois de choisir plusieurs wads (et plusieurs niveaux dans un wad).
Programme et doc en anglais.
/JEUX/ACTION/BADSHELL.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Running Preview
Falcon (VGA/RGB)
Incontournable ! Indispensable ! Voici un excellent clone de Doom en preview. Et en True Color, je vous prie ! Et c'est très fluide, très joli aussi, et très rapide. Bref, on pourra se balader dans ce niveau, ouvrir les portes, tirer sur les monstres et ramasser quelques objets, tout cela avec de bons effets sonores. C'est un événement pour le Falcon. Vivement la version définitive !
/JEUX/ACTION/RUNNING.TOS

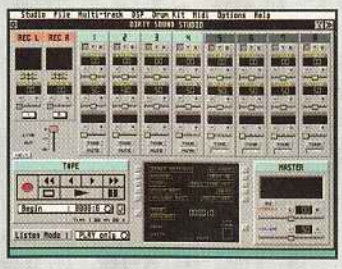
▼▼▼▼▼

✓ Falcon Wad Tool
Falcon
Un utilitaire pour modifier et manipuler les wads de Doom. Permet surtout d'importer et d'exporter des ressources (images, sons).
/JEUX/ACTION/FWT.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Spooky Sprites 6
Falcon
Un éditeur de sprites True Color, en anglais, avec doc, fonctions pour contrôler l'animation...
/GRAPH/UTILS/SPOOKY6.TOS

Réf. : ST1703

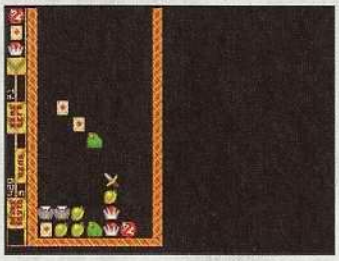


✓ Dirty Sound Studio 1.12
Falcon 4 Mo (VGA)
Dirty Sound Studio est un excellent programme de direct-to-disk 8 pistes (avec enregistrement de 2 pistes à la fois). Assez simple à utiliser, il est très performant. Beaucoup de fonctions prévues ne sont pas encore implémentées, mais on peut copier et merger les pistes, et se servir du studio comme table de mixage. C'est déjà un must !
Programme et doc en français, maintenant en shareware..
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY112.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Escape Paint 0.04
Falcon
Nouvelle version de ce programme de dessin qui ne possède pas tous les outils à la pointe de la retouche, mais fonctionne en True Color. Son interface est superbe et il peut constituer un bon outil quand on n'a pas besoin de mobiliser une grosse artillerie.
Programme et doc en allemand.
/GRAPH/DESSIN/ESCP_04E.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Sky Fall
Falcon (VGA/RGB)
Ce jeu est un croisement entre Tetris et Columns. En jouant sur le placement des pièces et leur rotation, vous devrez éliminer des groupes de pièces identiques et éviter que votre aire de jeu devienne complètement saturée. Entièrement configurable et assez joli, ce jeu est de plus original, ce qui ne gâte rien.
/JEUX/REFLEXIO/SKY_FALL.TOS

Réf. : ST1704

Graphisme

✓ Gemview 3.16
STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (Ttes Rés)
Version 3.16 de Gemview qui est actuellement l'utilitaire de dessin shareware le plus avancé. Il peut charger, sauver, convertir à peu près tous les formats d'image. Dorénavant il sera disponible ici comme ailleurs : en fichiers séparés. Ce fichier principal contient l'application et les fichiers de base, ainsi que le programme d'installation. Logiciel en anglais, mais on peut utiliser d'autres RSC.
/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V316.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Word Perfect graphic 0.9
STF/STE/TT/Falcon
Conversion du format graphique WPG de WordPerfect vers le format (X)IMG.
/GRAPH/UTILS/WPG09.TOS

▼▼▼▼▼

✓ PICFIB 1.1A
STF/STE/TT/Falcon
Cette petite application permet de visualiser des images, possède une fonction slideshow, etc. Sera utile sur les machines possédant peu de mémoire.
/GRAPH/UTILS/PICFB11A.TOS

Réf. : ST1692

✓ EB Model (a) 2.83a
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x40
EB Model est un modeleur pour POV très bien réalisé. Il fonctionne sur tout Atari 1 Mo à partir de 640x400, importe des objets 3D2 ou d'Inshape, et dispose d'outils impressionnants pour créer ou assembler des scènes qui seront sauvées sous forme de scripts POV. Belle interface compatible GEM, palette d'icônes très accessible, les dialogues peuvent être réduits à la simple barre de déplacement.
Réalisation française. Décompacté au total : 1800 Ko.
Première partie.
/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD283A.TOS

Réf. : ST1705

✓ EB Model (b) 2.83a
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x40
Deuxième partie d'EB Model 2.83a.
/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD283B.TOS

Réf. : ST1706

Jeux

✓ Tetris II
STF/STE/Falcon (Coul)
Encore un Tetris, très bien fait et qui tourne sur ST et Falcon (peut-être sur TT aussi). On peut jouer à deux, les options de jeu sont nombreuses.
Réalisation Tchèque.
/JEUX/REFLEXIO/TETRISII.TOS

▼▼▼▼▼

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

☐ **Chèque** ☐ **Mandat**

à l'ordre de :

DISKIMAGE

5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex

☐ **Carte Bancaire**

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

✓ Jaguar Codes 0402
STF/STE/TT/Falcon/MM
Vous séchez ? Vous voulez la Punisher dans Super Burn Out ? Ou bien 100 millions au démarrage de Syndicate ? Ou bien... Alors ce petit texte ASCII en anglais est fait pour vous. De nombreux jeux Jaguar y sont passés à l'ouvre-boîtes. Version du 2 avril 1996
/JEUX/DIVERS/JC_0402.TOS

▼▼▼▼▼

✓ MidiWiz 1.1h
STF/STE/TT/Falcon (Coul)
Nouvelle version 1.1h de MidiWiz, jeu ressemblant à World Conquest ou Civilization, mais qui peut se jouer seul ou jusqu'à six joueurs connectés par MIDI (ou encore à deux joueurs connectés par Nul Modem). Il fonctionne sur toutes machines en 320x200 16 couleurs. C'est pas mal du tout: création d'armées, économie et production des villes, réalisation d'inventions, découverte progressive du territoire, etc.
La doc est en allemand, mais le jeu est en anglais.
/JEUX/REFLEXIO/MIDWZ11H.TOS

Réf. : ST1693

✓ Zaptastic
STF/STE/TT/Falcon (Coul)
Encore un jeu de fou, il faut courir partout, sur les murs, sur le plafond (en profiter pour le repeindre)...
Look Commodore 64 garanti !
/JEUX/ACTION/ZAP.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Tomtar
STE/Falcon (Coul)
Il faut tirer vite et dans tous les sens...
/JEUX/ACTION/TOMTAR.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Escale à Trantor
STE (Coul)
Mon STE étant tombé en panne, je vous laisse le plaisir de la découverte. Aventure dans l'espace, entièrement gérée à la souris.
Jeu et doc en français.
/JEUX/ACTION/TRANTOR.TOS

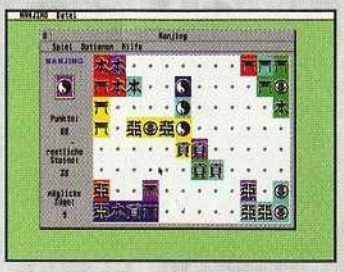
▼▼▼▼▼

✓ Wuascht 1.23
STF/STE/TT/Falcon (Mono)
Les utilisateurs d'écran monochrome ne sont pas oubliés puisque cette version de Tetris, truffée d'options, est faite spécialement pour eux. Interface très réussie !
Jeu et doc en allemand.
/JEUX/REFLEXIO/WUASC123.TOS

Réf. : ST1694

✓ Little 15 2.0
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Réalisé par Dirk Hagedorn, ce jeu est un pousse-pousse de seize cases où il faut replacer dans l'ordre les nombres de 1 à 15. Réservé aux insomniaques, ce jeu est de la même veine que tous ceux du même auteur : compatible toutes machines, Multitos, Geneva, Magic, bien réalisé, etc.
/JEUX/REFLEXIO/LITT_200.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Nanjing 2.0
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Version 2.0 de Nanjing, jeu d'Ishido fonctionnant en PRG ou en ACC sur toutes machines à partir de 640 x 400, avec support de Multitos, Magic, Geneva.
Le but de Nanjing est de poser les 72 pierres sur le plateau. Une pierre a une parmi six couleurs et un parmi siw motifs. On peut poser une pierre a côté d'une pierre de même motif ou de même couleur. Il y a encore des conditions pour lui faire toucher deux, trois et même quatre pierres !
Jeu et doc en allemand.
/JEUX/REFLEXIO/NANJIN20.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Sky Duel
STE/TT/Falcon (Coul)
Ce jeu a un an, mais il était resté caché au fin fond d'un serveur, sans doute... C'est pourtant un bon jeu, réunissant plusieurs options qu'on choisit à la volée : vous pouvez manipuler un hélicoptère, un avion ou un canon (qui tire suivant l'angle et la portée). Il faut bien sûr détruire votre adversaire avant qu'il ne le fasse. Ce qui est intéressant, c'est que vous pouvez changer d'arme chaque fois que vous atérissez sur votre base. Et, prévu pour ST, ça marche sur Falcon !
/JEUX/ACTION/SKYDUEL.TOS

Réf. : ST1707

✓ 3D Lab
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Dans la série "Play it again, GEM !", voici un petit jeu de labyrinthes entièrement sous GEM, naturellement. A vous de retrouver la sortie !
Programme et doc en allemand.
/JEUX/REFLEXIO/3DLAB010.TOS

▼▼▼▼▼

✓ GEMTrek 1.1
STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)
GEMTrek n'est rien d'autre qu'une bataille navale tout ce qu'il y a de plus traditionnelle, avec des vaisseaux empruntés à Star Trek. Interface 100% GEM (en PRG ou ACC), jolis sons, on joue contre l'ordinateur dans un décor graphique et sonore garanti.
Programme et doc en allemand.
/JEUX/REFLEXIO/GEMTRK11.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Jaguar Mag 12-96
STF/STE/TT/Falcon
Numéro 12 de ce magazine informatique entièrement consacré à la Jaguar, contenant des tests, présentations et des cheat-codes pour différents jeux. Mais c'est en allemand (beaucoup de texte en anglais malgré tout).
/UTILS/DIVERS/JMAG1296.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Jaguar Codes 0416
STF/STE/TT/Falcon/MM
Vous séchez ? Vous voulez la Punisher dans Super Burn Out ? Ou bien 100 millions au démarrage de Syndicate ? Ou bien... Alors ce petit texte ASCII en anglais est fait pour vous. De nombreux jeux Jaguar y sont passés à l'ouvre-boîtes. Version du 16 avril 1996. Plus quelques trucs sur Rayman, et un guide d'utilisation des boutons du joypad pro avec divers jeux.
/JEUX/DIVERS/JC_0416.TOS

Réf. : ST1708

Musique

✓ Five to Five 2.12
STF/STE/TT/Falcon
Five to Five est un utilitaire pour convertir des samples (sonores). Tournant sur toutes machines, il gère les formats DVSM (utilisés par WINREC et FORTUNE), AVR, SND, AU, WAV et RAW et "deltapack". On trouve donc divers formats Atari, PC, MAC, NeXT... La conversion peut conserver les données du format source ou passer du 16 bits stéréo au 16 bits mono ou 8 bits. Cette version peut convertir les fréquences, tourne sous Magic, utilise quelques filtres...
Tourne sur un 520. Version anglaise.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/525_V212.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Paula 2.6b
STF/STE/TT/Falcon
La 2.4 n'était pas non plus la dernière version ! Paula est devenu un classique dans le genre. Cette nouvelle version est riche en docs et livrée avec Petra (qui permet de jouer les MOD sans circuit DMA, donc sur STF).
A posséder absolument, c'est le player de MOD le plus stable, à mon avis. Cette version est peut-être la dernière. Cela vaudra de l'or dans 12 siècles et, d'ici là, cela vous permettra d'écouter vos MOD préférés, et en tâche de fond si votre machine le permet.
/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA26B.TOS

▼▼▼▼▼

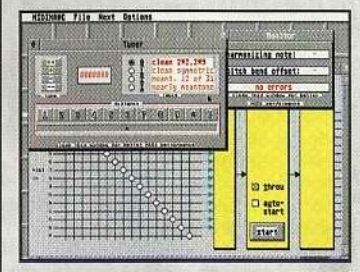
✓ Songz (1) 1.93
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Songz est un programme drôlement intelligent. C'est en quelque sorte une base de données musicales pour gérer vos disques, CD, cassettes, etc. Sur Falcon, vous pourrez enregistrer et écouter des échantillons correspondant à vos fiches.
C'est signé Lucky Look, c'est français, et c'est la version compilée tout Atari. Première partie.
/MUSIQUE/SNG193_1.TOS

Réf. : ST1695

✓ Songz (2) 1.93
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Songz est un programme drôlement intelligent. C'est en quelque sorte une base de données musicales pour gérer vos disques, CD, cassettes, etc. Sur Falcon, vous pourrez enregistrer et écouter des échantillons correspondant à vos fiches.
C'est signé Lucky Look, c'est français, et c'est la version compilée tout Atari. Deuxième partie.
/MUSIQUE/SNG193_2.TOS

✓ Audio Create 2.8
STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x200)
Audio Create est un bon échantillonneur sonore au format 8 bits et 16 bits (avec écoute sur Falcon). Il reconnait maintenant le DMA du TT. parmi les autres nouvelles fonctions, il permet d'enregistrer à partir des circuits du Falcon, la lecture en direct to disk sur toutes machines (sauf STF maintenant). Réponse aux commandes MIDI et table de mixage 8 voies.
Programme et doc en français.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE28.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Midi Enhancer 1.2
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Le clavier tempéré permet de sonner correctement dans toutes les tonalités, mais le clavier non tempéré sonne mieux dans la tonalité dans laquelle il est accordé. Midi Enhancer permet de modifier la hauteur des notes de quelques commas afin de retrouver les joies du clavier non tempéré. S'il permet de conserver une polyphonie de 16 notes, c'est uniquement sur un instrument car les 16 canaux Midi sont utilisés pour gérer 16 pitchbends différents.
/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/MIDIHANC.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Modules Soundtracker
STE/TT/Falcon
Quelques modules au format MOD trouvés à gauche ou à droite et sortant un peu du grand panier où la plupart des MOD se ressemblent. Bien entendu, ça s'écoute sur STE mais Falcon recommandé. Le son est plutôt bon.
/MUSIQUE/SNDTRACK/SONGS/MODULES.TOS

Réf. : ST1709

Utilitaires

✓ Bavaria Event Manager 1.10C
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Ce programme permettra de gérer divers événements (lancements de programmes, actions à heures définies, mouvements de souris, envoi d'une chaîne de caractères ou d'un fichier sur un port, etc.). C'est tout en

allemand mais assez complet, avec une aide au format ST-Guide.
/UTILS/DIVERS/BEM_110C.TOS

▼▼▼▼▼

✓ BoxKite 1.76
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
BoxKite est un très bon sélecteur de fichiers, proche de Selectric par certains côtés et d'UIS par d'autres. La doc, volumineuse mais en allemand, fourmille d'astuces. Boxkite s'adapte parfaitement à toutes les résolutions. Il peut maintenant s'ouvrir en fenêtre GEM (mais pas encore de fonction multi-sélecteurs). Et encore bien d'autres nouveautés...
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/BKITE176.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Family Tree 2.26F
STF/STE/TT/Falcon
L'usage d'un programme de généalogie n'est pas très répandu mais, si vous en cherchez un bon, jetez un oeil à celui-ci. Son organisation en base de données en fait un très bon outil.
/UTILS/DIVERS/FT226F.TOS

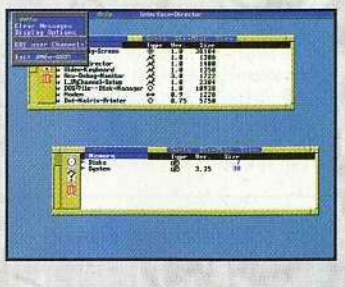
Réf. : ST1697

✓ Gemar 3.05
STF/STE/TT/Falcon
Gemar est un programme qui vous permet de gérer vos sauvegardes sur des streamers (bandes magnétiques). C'est le seul de sa catégorie et, si un concurrent devait naître, il aurait des difficultés à détrôner ce monstre. Gemar gère en effet la majorité des streamers du marché, du moment qu'ils fonctionnent en SCSI. L'interface est magnifique : elle utilise les "Magic Dyal's" et un CPX permet de configurer l'allure de l'interface.Si vous avez à votre disposition un streamer, essayez Gemar !
Programme et doc en anglais.
/UTILS/DISK/HARDDISK/GEMAR305.TOS

▼▼▼▼▼

✓ GestVid
STF/STE/TT/Falcon
Un gestionnaire de vidéothèque, de réalisation française. L'interface est inhabituelle (mais c'est sous GEM tout de même). Pour ceux qui ne veulent pas se lancer dans les bases de données.
/UTILS/DIVERS/GESTVID.TOS

Réf. : ST1698



✓ OMEn démo 3.35
STF/STE/TT/Falcon 2Mo (Ttes Rés.
Nouvelle version d'Operating Multitask Environment, système d'exploitation multitâches proche du système X-Windows d'Unix, et conçu pour fonctionner sur toutes les machines (Atari, Amiga, Mac et PC en émulation 680x0). Une application ou une interface protocole I/O d'OMEn tourneront, sans devoir être réécrites, sur toute machine travaillant sous OMEn.
Cette démo est plus qu'une curiosité, c'est vraiment à voir et à étudier. Mais attention au dépaysement !
C'est en anglais. Taille décompacté : 760 Ko.
/UTILS/DIVERS/OMEN335.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Screen Artist 0.91b
TT/Falcon + FPU
C'est la suite, avec extension au Falcon, de TT Artist, un protecteur d'écran modulaire pour TT. Pas aussi complet que Before Dawn, mais plutôt bien réalisé.
Dans cette dernière version, quelques nouveaux modules, nouveau logo, compatibilité MagiX, affichage différent des dialogues...
Shareware italien en anglais.
/UTILS/DIVERS/SART091B.TOS

Réf. : ST1699

✓ First Guide 10/04/96
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Toute dernière version de First Guide (système d'aide hypertexte). Gère le texte, les graphismes (IMG et autres, JPEG et MPEG), les sons (SAM, AVR...) utilise un index et possède des fonctions de sauvegarde.
Cette version apporte notamment la gestion de l'audio pour le MPEG (plutôt sur Falcon, avec l'utilisation du DSP).
Shareware allemand.
/UTILS/DIVERS/1STG0496.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Aide Diderot 1.15
STF/STE/TT/Falcon/MM
Voici une doc en ASCII pour Diderot, réalisée par son auteur, donc en français. Fonctionnement de l'aide en ligne, mais aussi syntaxe du fichier source, gestion des polices...
/UTILS/DIVERS/DIDOC115.TOS

Réf. : ST1711

✓ Eurêka (rev 05.96) 2.12
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Etrange, ce traceur en version 2.12 de février 1987 révision mai 96... Il permet de définir des expressions assez complexes avec une interface GEM un peu spéciale...
/SCIENCES/MATHS/EURKA596.TOS

▼▼▼▼▼

✓ QStart
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Une sorte de base de données affichant programmes et dossiers et lançant des applications. Utilise des alias, des icônes, des popups hiérarchiques, etc. Un peu complexe d'utilisation mais intéressant.
Programme et doc (ST-Guide) en allemand.
/UTILS/FICHIERS/Q_02.TOS

▼▼▼▼▼

✓ WinCom 1.6
STE/TT/Falcon
L'équivalent, en quelque sorte, des fonctions de gestion de fenêtre sous Multitos, ou bien encore de WinX sous Tos. Wincom utilise également la souris et des raccourcis clavier pour gérer les fenêtres. Ne fonctionne qu'avec MagiX, et la version 2.0 minimum.
/UTILS/SYSTEM/WINCOM16.TOS

Réf. : ST1712

✓ Extendos Pro Patch 2.40
STF/STE/TT/Falcon
Extendos Pro est un driver de CD Rom commercial. Ce patch, diffusé en freeware, permettra à ceux qui sont déjà possesseurs réguliers d'Extendos Pro d'effectuer une mise à jour des versions 2.3 ou 2.3A en 2.4.
Programme et doc en anglais.
/UTILS/DISK/EPRO_240.TOS

▼▼▼▼▼

✓ LHARC 3 Junior 3.11
STF/STE/TT/Falcon
Voici la version 3.11 de LHARC qui corrige une erreur avec MagiCMac et résoud diverses questions sous Mint. Avec cette option d'autoextractible qui vous fera gagner du temps, LHARC est comparable à STZIP (temps et efficacité).
Comme d'habitude, freeware livré en deux versions, l'allemande et l'anglaise.
/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARC311.TOS

▼▼▼▼▼

✓ LHARC 3 sources 3.11
STF/STE/TT/Falcon
Les sources de la version 3.11 de LHARC.
/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARCSRC.TOS

Réf. : ST1713

✓ Egale 3.1F
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version, et en français cette fois, de ce programme qui permet de comparer et d'éditer deux fichiers. La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide. On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc. De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier. Et cette version, comme les précédentes, apporte encore toute une série de petits plus.
/UTILS/DIVERS/EGALE31F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ McBoot 1.03
STF/STE/TT/Falcon
Voici, réalisé par John MacLoud, un gestionnaire de démarrage, autrement dit sélecteur de boot. Organisé façon X-Boot, il permet de créer des sets, et même de lier (un PRG AUTO et un CPX par exemple) quand on est enregistré au shareware.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/MC_BO103.TOS

Réf. : ST1714

✓ Guide du ROOTard Linux 2.4
STF/STE/TT/Falcon
Ce guide pour Linux, entièrement en français, est à la fois un mode d'emploi, une compilation d'astuces d'utilisation et un guide des différents utilitaires et sites ou on les trouve. Inutile de dire à quel point ce travail est utile !
/UTILS/SHELLS/GUIDE_RO.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1217
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1217.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1218
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1218.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1219
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1219.TOS

Réf. : ST1715

✓ Mupfel Tools 09
STF/STE/TT/Falcon
Voici la dernière release des outils de type unix pour le shell de Gemini : Mupfel. Vous pourrez, avec les *.TTP fournis, utiliser toute la puissance d'un shell de commande. L'ensemble de ces programmes est livré avec une documentation.
Si vous aimez les shells, il vous faut Gemini et ces outils dédiés à Mupfel.
Shareware allemand. Décompacté : 830 Ko.
/UTILS/SHELLS/MUPFTL09.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Text Tools 08
STF/STE/TT/Falcon
Complément indispensable des Mupfel Tools, ces applications avec paramètres permettent de traiter les fichiers textes avec des commandes écrites spécifiquement pour Atari.
En vrac, on peut transformer un fichier texte au format First Word, ou utiliser GDOS pour faire des sorties.
Une commande permet aussi de rechercher des commandes 'escape' dans un texte afin de les éliminer.
Un complément indispensable aux Mupfel Tools...
Shareware allemand.
/UTILS/SHELLS/TEXTTL08.TOS

Réf. : ST1716

✓ SysInfo 3.20
STF/STE/TT/Falcon
Voici une nouvelle version de SysInfo qui est un petit utilitaire donnant des informations précieuses sur votre machine : utilisation des RAM, cookies, lecteurs, adresses, etc.
Shareware allemand avec RSC anglais.
/UTILS/SYSTEM/SINF_320.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Stella 2.56
STF/STE/TT/Falcon
Cette application permet de récupérer différents formats de fichiers venant de diverses machines (y compris des fichiers Photoshop 2.5 et des sons Psion Organizer !) et d'en constituer une sorte de base de données.
Réalisée avec la librairie Magic 4, l'interface est jolie et pratique.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/STELL256.TOS

Réf. : ST1717

Programmation

✓ Gnu Shell 1.54
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x40
Voici un shell pour le Gnu C. Il semble pratique

(je ne peux en dire beaucoup : le Gnu C et moi...). On peut choisir son éditeur, définir le chemin du compilateur et d'un éditeur de res sources.
Programme et doc en allemand.
/PROGRAMM/OUTILS/GNUSH 154.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Sysgem Pure C 2.03

STF/STE/TT/Falcon

C'est pour les programmeurs : il s'agit de la dernière version d'une biblio Gem pour le Pure C. C'est en allemand, mais il y a une aide en ligne au format Aide Pure C et au format ST-Guide (en allemand également...)
/PROGRAMM/SOURCES/C/SGEM203C.TOS

▼▼▼▼▼

✓ A La Card 1.42

STF/STE/TT/Falcon/MM

A La Card est un utilitaire sympathique qui permettra à l'interpréteur GFA Basic 3.xx de fonctionner dans les résolutions supérieures à 16 couleurs (256, 32768, 65536 ou 16 millions (Falcon et/ou cartes graphiques).
Il a été testé sur Falcon et sur ST, Mega STE, TT (et sous MagiCMac) avec cartes graphiques Spektrum (TC), Crazy Dots (TC) et Nova (TC). Il fonctionne peut-être avec d'autres cartes.
/UTILS/SYSTEM/ALACA142.TOS

Réf. : ST1710

nouvelle formule

Un nouveau plaisir...

+ 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

3615 ST MAG

Éditeur PRESSIMA-GE 2,25F/mn

SCAP

Promos Folles

Disques Durs

Pour Falcon

Disques Fujitsu spécialement conçus pour l'audio & la vidéo, recommandés par Steinberg. Livrés complets en boîtier externe avec cable SCSI.

1 Go SCSI externe 2290 Frs

Pour ST, STE

Disques en boîtiers externes, livrés avec une interface DMA / SCSI, tous les câbles & logiciel en français.

350 Mo SCSI externe 1990 Frs

Autres capacités, nous consulter

Logiciels

Tableur graphique puissant LDW (port 30frs) **90 Frs**

Traitement de textes LE REDACTEUR (port 30frs) **90Frs**

DES DIZAINES DE JEUX POUR ATARI

à partir de **50 Frs**

Ecrans Couleur

Pour la gamme ST, STE, Ecrans RVB-Peritel

590 Frs

Port 150frs

LECTEUR CD

CD-ROM Quadruple vitesse SONY SCSI EXTERNE avec CD TOOLS en français

1750,00 Frs

Port 150frs (+ 690,00 Frs pour la gamme ST)

CD-ROM SKYLINE

600Mo d'utilitaires, démos, images...

59 Frs

Port 15frs

Occasions

Très nombreux matériels et logiciels d'occasion. Des affaires tous les jours. Appelez-nous...

Reprise de votre Atari pour l'achat d'un PC

Exemple de configuration Multimédia complète :

Pentium 100 - 8Mo RAM - Disque dur 1.2Go

Ecran 14" - Windows 95 - Carte son 16 Bits

CD ROM Quadruple vitesse - 2 HP 2x25W

7990 Frs

Reprise Falcon entre 1000 et 4000 Frs

Reprise ST, STE entre 500 et 2000 Frs

Ouvert du mardi au samedi de 9h30 à 19h
Métro Saint-Denis
Porte de Paris

Pour Commander :
Règlement par chèque ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

18, bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél : 48.13.1 2 3 4
Fax : 48.13.1 2 3 5